

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Syaiful Bahri Djamarah (2002: 13) mengemukakan bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Gagne (Sri Anitah, 2008: 1.3) menyebutkan belajar adalah proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian belajar tersebut, terdapat tiga atribut pokok (ciri utama) belajar, yaitu proses, perubahan tingkah laku, pengalaman. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan proses pemerolehan pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil optimal.

Berdasarkan Permendiknas tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), kurikulum SD/ MI memuat Guruan Agama,

Guruan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Keterampilan, Penjaskes dan Olah raga, Muatan Lokal, dan Pengembangan Diri.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke mata pelajaran yang ada. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan. Untuk itu Pemda Jawa Tengah mengambil kebijakan untuk melestarikan Bahasa Jawa dengan memasukkannya ke dalam mata pelajaran sebagai muatan lokal wajib.

Berdasarkan Permendiknas RI No. 22 dan 23 tahun 2006, kurikulum yang berlaku di pendidikan formal saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan kurikulum KBK. Amanat yang terkandung dalam KTSP adalah bahwa siswa akan mendapatkan bekal berbagai kompetensi sesuai dengan perubahan dan perkembangan serta aspirasi terhadap gejala-gejala yang muncul di masyarakat. Terkait dengan hal itu maka ditetapkanlah Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa sebagai muatan lokal wajib di jenjang pendidikan SD/ MI, SMP/ MTS, SMA/ SMK, MA. Penentuan kebijakan tersebut didasari oleh fungsi Bahasa Jawa. Mulyana (2008: 238) menyebutkan bahwa fungsi utama Bahasa Jawa adalah sebagai sarana komunikasi dalam masyarakat Jawa, maka pembelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa bertujuan agar siswa terampil berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa. Siti Mulyani

(Mulyana, 2008: 239) mengemukakan fungsi mata pelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa adalah sebagai berikut.

1. Sarana pembina rasa bangga terhadap bahasa Jawa.
2. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
3. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
4. Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah.
5. Sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusastraan Jawa.

Pembelajaran Bahasa Jawa di SD mendapatkan jatah waktu yang relatif kurang, yaitu dua jam pelajaran perminggunya yang dihadapkan dengan materi yang tidak sedikit. Hal ini disebabkan karena Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal di sekolah. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Jawa bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi saja, melainkan juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan lain yang dipelajari.

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Jawa di SD N Tuksongo Borobudur Magelang sebagai berikut.

1. Mengembangkan keterampilan dan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Jawa sesuai dengan konteksnya atau unggah-ungguh.
2. Mengembangkan kompetensi kemampuan berbahasa Jawa baik lisan maupun tulisan dalam rangka melestarikan Bahasa Jawa.

3. Memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya Jawa sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional.

Pembelajaran Bahasa Jawa mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan dasar yang diperlukan siswa untuk perkembangan selanjutnya. Pembinaan bahasa yang baik di tingkat SD akan memberikan sumbangan yang besar dalam perkembangan siswa pada taraf selanjutnya. Hadiatmaja (1987: 22) menyebutkan peranan penguasaan bahasa daerah menurut ada dua macam, yaitu sebagai berikut.

1. Dalam mengajarkan bahasa daerah dipergunakan bahasa pengantar daerah tersebut. Untuk pelajaran lainnya terutama pada kelas-kelas permulaan SD, bahasa daerah dapat pula dipergunakan sebagai bahasa pengantar sehingga berfungsi penunjang pengembangan penalaran siswa. Agar bahasa daerah lebih berfungsi, di daerah-daerah tertentu, bahasa daerah dipakai sebagai pengantar untuk mata pelajaran tertentu.
2. Bahasa daerah merupakan alat komunikasi sebagai elemen kebudayaan dan sebagai alat pengembangan kebudayaan.

Adapun sasaran pembinaan Bahasa Jawa ini disesuaikan dengan situasi dan tujuan berbahasa, tingkat pengalaman siswa Sekolah Dasar, dan fungsi utama pendidikan Sekolah Dasar dalam melestarikan kebudayaan Bahasa Jawa.

Dalam kaitannya dengan pengajaran Bahasa Jawa, siswa diberi bahan Bahasa Jawa, dan diharapkan dengan bimbingan guru mereka dapat menguasai Bahasa Jawa dan menggunakan Bahasa Jawa tersebut dalam berkomunikasi. Ada dua kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa sebagai berikut.

1. Kemampuan kebahasaan atau kemampuan linguistik

Kemampuan kebahasaan berupa penguasaan kosakata, struktur, frase, kata, termasuk sinonim, antonim, hiponimnya.

2. Kemampuan komunikatif

Kemampuan ini tercermin dalam kegiatan berbicara, menulis, dan membaca.

Secara sosiolinguistik, keberadaan Bahasa Jawa sekarang berdampingan dengan Bahasa Indonesia, bahkan dengan bahasa asing lainnya. Ada kecenderungan berbagai peran antara Bahasa Jawa dan Indonesia tidak dapat disangkal bahwa Bahasa Indonesia akan menduduki tempat “di atas” dan menduduki tempat “di bawah”. Di dalam konteks Indonesia, orang akan mencapai tingkat sosial ekonomis, tingkat pendidikan yang lebih tinggi dengan alat Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan di dalam keperluan yang bersifat dinas, nasional, resmi, sedangkan Bahasa Jawa di gunakan di dalam keperluan tidak resmi, kedaerahan, dan kekeluargaan. Namun demikian, di dalam komunikasi sehari-hari di daerah, bahasa daerah masih dirasa lebih efektif daripada Bahasa Indonesia. Dalam kaitannya dengan pengajaran Bahasa Jawa, dapat dikatakan Bahasa Jawa masih mampu mewadahi semua kegiatan dalam segala sektor kehidupan.

Sugito (Mulyono, 2008: 34) menyebutkan melalui pengajaran Bahasa Jawa diharapkan akan lebih mengangkat nilai *adi luhung* yang ada dalam tata kehidupan jawa, seperti toleransi, kasih sayang, gotong royong, *andhap asar*, kemanusiaan, nilai hormat, tahu berterima kasih, dan lainnya. Lewat Bahasa Jawa itu pula, diharapkan akan dapat melestarikan Bahasa Jawa serta mengangkat nilai-

nilai kearifan lokal yang dimiliki bangsa ini, khususnya bahasa di Jawa Tengah yang terkait dengan Bahasa Jawa.

Upaya pelestarian memang perlu mengingat saat ini ada gejala yang menunjukkan Bahasa Jawa akan ditinggalkan oleh penuturnya, terutama kaum muda. Upaya yang paling tepat dan harus dilakukan adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa. Jalur ini merupakan upaya yang dapat dikatakan efektif dalam usaha pelestarian Jawa.

Anton Moeliono (2008: 36) menyatakan pembelajaran Bahasa Jawa diarahkan pada tiga fungsi pokok, yaitu alat komunikasi, edukatif, dan kultural. Alat komunikasi diarahkan agar siswa dapat menggunakan Bahasa Jawa secara baik dan benar untuk keperluan alat berinteraksi dalam keluarga dan masyarakat. Fungsi edukatif diarahkan agar siswa dapat memperoleh nilai-nilai budaya daerah untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa. Fungsi kultural agar dapat menggali dan menanamkan kembali nilai-nilai budaya daerah sebagai upaya untuk membangun identitas dan menanamkan filter dalam menyeleksi pengaruh budaya luar.

B. Keterampilan Menulis

1. Pengertian Menulis

Ada begitu banyak pengertian tentang menulis yang dikemukakan oleh para ahli. Pusat Bahasa Depdiknas (2005: 1219) menyebutkan bahwa menulis berarti melahirkan perasaan atau pikiran dengan tulisan, dan melahirkan huruf dengan pena. Artinya meluangkan apa yang ada dalam pikirannya melalui tulisan

yang berbentuk huruf yang digoreskan melalui penanya. Tarigan (1986: 3) mendefinisikan bahwa menulis diartikan sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis dikatakan sebagai salah satu kegiatan berbahasa yang produktif dan ekspresif. Dikatakan produktif karena menghasilkan kata-kata yang sesuai dengan yang ada dalam pikirannya, sedangkan ekspresif karena ketika menulis dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya ke dalam tulisan dengan leluasa.

McCrimmon (Slamet, 2007: 96) menyebutkan menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Pada dasarnya, menulis itu bukan hanya berupa melahirkan pikiran-pikiran atau perasaan saja, melainkan juga merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis. Oleh karena itu menulis bukanlah merupakan kegiatan yang sederhana dan tidak perlu dipelajari, tetapi justru dikuasai.

Atar Semi (1990: 8) menyebutkan menulis adalah upaya memindahkan bahasa lisan ke dalam wujud tulisan dengan menggunakan lambang-lambang grafem. Menulis bukan sekedar menggunakan lambang-lambang *grafem* melainkan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas dalam tataran kata, frase, kalimat sederhana sehingga pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca. Oleh karenanya di samping harus menguasai topik dan permasalahan

yang akan ditulis, penulis dituntut menguasai kompetensi lainnya, seperti grafologi, struktur, kosakata, kelancaran dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide, gagasan perasaan, dan pikiran melalui bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang tertentu yang dapat dipahami oleh orang lain sehingga mereka mengerti apa yang dimaksudkan oleh penulis.

2. Tujuan Menulis

Menulis mempunyai fungsi utama sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. D' Angelo (Tarigan, 1986: 22) mengemukakan bahwa fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Menulis sangat penting bagi guru karena menulis memudahkan siswa untuk berpikir serta menolong agar dapat berpikir secara kritis, memudahkan untuk merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi, memecahkan masalah yang dihadapi, menyusun urutan bagi pengalaman, dan membantu penulis menjelaskan pikiran-pikirannya. Melalui tulisan orang dapat menyampaikan pesan, informasi, dan pengetahuan kepada orang lain. Hal ini terjadi karena hasil menulis (tulisan) dapat menyampaikan pesan penulis kepada pembaca, sehingga pembaca memahami maksud penulis yang dituangkan dalam tulisannya.

Sehubungan dengan tujuan menulis, Hugo Tartig (Tarigan, 1986: 24) mengungkapkan bahwa ada beberapa tujuan menulis sebagai berikut.

a. *Assignment Purpose* (tujuan penugasan)

Penulis tidak memiliki keinginan menulis sama sekali, tetapi menulis karena adanya tugas yang diberikan, misalnya siswa ditugaskan merangkum buku, sekretaris ditugaskan membuat notulen rapat.

b. *Altruistic Purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan pembaca, sehingga pembaca dapat memahami, menghargai perasaan dan penalarannya.

c. *Persuasive Purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

d. *Informational Purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi kepada para pembaca.

e. *Self-expressive Purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan diri pengarang kepada para pembaca.

f. *Creative Purpose* (tujuan kreatif)

Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

g. *Problem Solving Purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan menulis mempunyai tujuan bagi penulis dan juga pembacanya, yaitu sebagai alat komunikasi tidak langsung, memudahkan daya berpikir kritis, mempertajam daya tangkap, memberikan kesenangan, mempengaruhi dan meyakinkan pembaca, menyampaikan gagasan, serta perasaan kepada orang lain.

Dalam Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk jenjang Pendidikan Sekolah Dasar Provinsi Jawa Tengah standar kompetensi untuk kelas II tujuannya agar siswa dapat mengungkapkan pikiran atau perasaan secara tertulis dalam berbagai ragam bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin diperoleh adalah kemampuan menulis kegiatan sehari-hari yang didiktekan pada siswa kelas II.

3. Hakikat Keterampilan Menulis

Keterampilan (Pusat Bahasa Depdiknas, 2005: 1180) adalah suatu kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Dengan demikian keterampilan menulis adalah kesanggupan untuk menuangkan ide, gagasan, serta konsep yang ada dalam pikirannya ke dalam bahasa tulis secara baik dan benar. Byrne (Slamet, 2007: 106) menyatakan bahwa keterampilan menulis pada hakikatnya bukan sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis sehingga terbentuk kata, dan kata-kata disusun menjadi kalimat menurut aturan tertentu, melainkan keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan dengan berhasil.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dimiliki siswa, karena keterampilan ini berpengaruh terhadap pembentukan keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis merupakan komponen yang penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa di samping keterampilan menyimak, membaca, dan berbicara. Keempat aspek keterampilan berbahasa ini saling berhubungan erat antara yang satu dengan yang lainnya. Antara menulis dan membaca memiliki hubungan yakni orang bisa menulis apabila dia memahami betul apa yang ditulisnya agar bisa dibaca dan dipahami oleh pembaca. Demikian juga antara menulis dan berbicara memiliki hubungan yang apabila pada saat menulis maupun berbicara harus memperhatikan struktur bahasa, kosakata, dan kelancaran agar dapat dimengerti oleh orang yang membacanya apabila itu berupa tulisan dan orang yang mendengarkan apabila terjadi dalam sebuah percakapan.

Keterampilan menulis dapat dimiliki melalui latihan dan bimbingan, yang biasa diperoleh melalui pembelajaran di sekolah. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang turut menentukan tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Jawa. Salah satu keterampilan menulis yang perlu dikuasai siswa kelas II SD adalah menulis kalimat sederhana.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan menulis adalah kegiatan menggali ide, gagasan, pikiran atau perasaan secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga hasilnya dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan mudah dan jelas secara tertulis.

Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan yang sukar dan kompleks. Oleh karena itu, keterampilan menulis dikuasai setelah menguasai keterampilan berbahasa yang lain. Dengan demikian, keterampilan menulis merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang dikuasai seseorang sesudah menguasai keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca.

4. Pembelajaran Menulis di Kelas II SD

Saleh Abbas (2006: 128) upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa senang menulis adalah memberi kebebasan pada siswa untuk menulis apa yang disenanginya sesuai dengan pengembangan tema pembelajaran yang dilaksanakannya. Kegiatan menulis dapat dikembangkan di kelas antara lain adalah sebagai berikut:

1) Menulis Abjad

Menulis abjad biasanya dikaitkan dengan penggunaan metode mengajar menulis permulaan yang pembelajarannya dilaksanakan di kelas rendah. Menulis abjad yang dimaksudkan bukan menulis abjad yang dimulai dengan kapital (A) dan diakhiri dengan huruf kapital (Z) dan ditulis oleh setiap siswa. Melainkan, setiap siswa diberikan tugas untuk meniru tulisan beberapa huruf lepas yang dicontohkan guru. Burhan Nurgiyantoro (2010: 423) untuk pembelajar bahasa tahap pemula dalam hal ini siswa kelas II menulis abjad termasuk tugas menulis otentik, dimana kemampuan menulis dimaksudkan untuk mengungkap kemampuan kebahasaan seperti struktur dan kosakata.

2) Menulis Kegiatan

Kegiatan mengarang atau menulis memerlukan ide. Bagi siswa SD untuk mengkonstruksi daya ingat terhadap peristiwa yang dialami secara berulang-ulang merupakan obyek ide terdekat. Siswa telah melakukan, merasakan dan menikmati pekerjaan di rumah ataupun di berbagai tempat lain. Daya ingat siswa terhadap satu kegiatan yang menarik atau yang membawa kesan tersendiri, akan sangat mudah diingat anak.

3) Menulis Mainan Kesenangan

Setiap siswa biasanya memiliki mainan yang disenangi dirumah. Mereka dekat dengan obyek ini, karena setiap kesempatan yang ada dimanfaatkan untuk bermain. Secara detail bagian demi bagian yang ada pada mainan telah diketahuinya. Pengetahuan tentang bagian-bagian mainannya inilah yang ditulis. Menulis dengan mainan yang disenangi inilah merupakan langkah awal bagi siswa untuk menulis deskripsi.

Dalam penelitian ini, pembelajaran menulis yang digunakan adalah menulis abjad, dimana kompetensi yang diharapkan agar siswa dapat menulis kalimat sederhana didiktekan oleh guru.

5. Keterampilan Menulis Bahasa Jawa di Kelas II

Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan yang sukar dan kompleks. Oleh karena itu, keterampilan menulis dikuasai setelah menguasai keterampilan berbahasa yang lain. Dengan demikian, keterampilan menulis merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang

dikuasai seseorang sesudah menguasai keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis bahasa Jawa berbeda dengan menulis bahasa Indonesia, di dalam bahasa Jawa terdapat kata dengan fonem yang didapat dari aksara Jawa. Semisal kata “*puthu*” yang bermakna nama sebuah makanan berbeda kata “*putu*” yang bermakna cucu. Keduanya hampir sama tetapi berbeda pelafalannya dan maknanya. Maka dari itu, tulisan dalam bahasa Jawa berbeda dengan bahasa Indonesia dimana kita harus peka terhadap bunyi “*th*” dan “*t*”. Disinilah letak kesulitan menulis bahasa Jawa, karena kita harus peka kata atau tata bahasa seperti apa yang diinginkan.

Telah disebutkan di pembahasan sebelumnya bahwa keterampilan menulis siswa kelas II SD adalah kemampuan siswa untuk meniru tulisan beberapa huruf lepas yang dicontohkan oleh guru, dalam tahapan ini termasuk menulis permulaan karena masih menulis tentang kata, kosakata, dan struktur bahasa. Jadi, keterampilan menulis bahasa Jawa adalah kemampuan siswa untuk meniru tulisan beberapa huruf lepas yang dicontohkan oleh guru dalam konteks bahasa Jawa.

6. Penilaian Keterampilan Menulis di Kelas II

Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang paling akhir yang dikuasai oleh siswa setelah kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Aktivitas menulis ini merupakan keterampilan yang paling sulit dibandingkan dengan keterampilan lain. Tes kebahasaan yang dimaksudkan adalah untuk mengukur kemampuan komunikatif siswa dalam bahasa target, tidak hanya berupa tes sumatif atau tes akhir saja melainkan mencakup tes dalam proses

pengajaran. Tes dalam proses tersebut memungkinkan guru secara langsung menunjukkan dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa. Tes dalam proses adalah tes yang bermaksud mengukur kemampuan belajar siswa, sedang tes akhir umumnya lebih dimaksudkan untuk mengukur prestasi hasil belajar.

Burhan Nurgiyantoro (2009: 304) sebuah tulisan yang dinilai oleh dua orang atau lebih biasanya tidak akan sama skornya. Bahkan sebuah tulisan dinilai oleh hanya seorang penilai pun jika kondisinya berlainan ada kemungkinan berbeda skor yang diberikan. Kategori penilaian mencakup beberapa hal antara lain; (1) kejelasan penulisan kata, (2) ejaan dan penggunaan tanda baca, (3) kejelasan penulisan kalimat (4) kerapian tulisan, (5) penggunaan huruf kapital. Kriteria penilaian keterampilan menulis ini masih sederhana dikarenakan penilaian ini ditujukan kelas rendah khususnya kelas II SD yang masih berada pada tahap *elementer* dimana penilaiannya masih difokuskan pada struktur dan kosakata (Burhan Nurgiyantoro, 2010: 424).

Dikte merupakan aktivitas menugaskan peserta tes dalam hal ini siswa untuk menuliskan suatu kalimat atau wacana yang dibacakan oleh seorang penyelenggara tes (Soenardi Djiwandono, 2008: 135). Dikte dikaitkan dengan kemampuan menyimak, yaitu kemampuan memahami wacana lisan tentang kemampuan menuliskan kata-kata dengan ejaan yang benar, karena semua yang didengar harus dituliskan oleh siswa sama seperti teks yang dibacakan, termasuk penggunaan huruf kapital dan tanda baca di dalamnya. Soenardi Djiwandono (2008: 137) menyebutkan dikte pada umumnya dinilai atas dasar jumlah kata

yang dituliskan dengan benar yang dapat diperhitungkan dari jumlah kesalahan yang ditemukan. Kesalahan ejaan tentunya dalam hal ini sangat diperhitungkan karena mengingat objeknya siswa kelas II SD yang masih pada tahap menulis permulaan, sehingga hal ejaan, penggunaan tanda baca, tanda kapital, dan kerapian tulisan sangatlah diperhatikan bahkan hal inilah yang menjadi patokan dalam penilaian ini. Jika ada tambahan kata-kata atau huruf yang tidak terdapat pada teks aslinya diperhitungkan sebagai kesalahan.

Dalam penelitian ini, penilaian yang digunakan mencakup ejaan, penggunaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, kejelasan tulisan dan kerapian tulisan. Setiap point diatas mempunyai nilai dari rentang 1 hingga 4. (lebih lengkap bisa dilihat pada lampiran)

C. Karakteristik Siswa Kelas II SD

Masa pertengahan dan akhir siswa merupakan kelanjutan dari masa awal siswa. Permulaan masa pertengahan dan akhir siswa ini ditandai dengan masuknya siswa ke kelas satu Sekolah Dasar. Ini merupakan perubahan besar dalam pola kehidupan siswa, sebab masuk kelas satu merupakan peristiwa penting bagi siswa yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku. Pada masa tersebut siswa sudah matang jiwanya. Ahmadi (1991: 75) menyebutkan kriteria kematangan siswa sebagai berikut.

1. Siswa sudah harus dapat bekerja sama dalam suatu kelompok siswa lainnya, serta tidak lagi banyak bergantung ibunya dalam kegiatannya.

2. Siswa sudah harus mampu mengamati secara terurai terhadap bagian-bagian dari obyek pengamatan.
3. Siswa sudah harus mampu menyadari akan kepentingan orang lain “*to take and give*”.

Adapun perkembangan jiwa siswa pada masa sekolah ini yang menonjol sebagai berikut.

1. Adanya keinginan yang cukup tertinggi, terutama menyangkut perkembangan intelektual siswa, biasanya dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, atau senang melakukan pengembaraan serta percobaan-percobaan.
2. Energi yang melimpah, sehingga kadangkala siswa tidak memperdulikan bahwa dirinya telah lelah dan capek. Karena energi yang sangat cukup, inilah nantinya sebagai sumber potensi, dan dorongan siswa untuk belajar.
3. Perasaan kesosialan yang berkembang pesat, sehingga siswa menyukai untuk mematuhi grup teman sebayanya, malah terkadang siswa lebih suka mementingkan keperluan groupnya dibanding orang tuanya. Hal ini memungkinkan karena siswa telah banyak kawan sekolahnya.
4. Sudah dapat berfikir secara abstrak, sehingga memungkinkan bagi siswa untuk menerima hal-hal yang berupa teori-teori ataupun norma-norma.
5. Minat istimewanya tertuju pada kegemaran dirinya yang mengakibatkan siswa lalai akan tugas belajarnya.
6. Adanya kekejaman yaitu: “perhatian siswa ditujukan kepada dunia luar, akan tetapi dirinya tidak dapat mendapat perhatian, saat itu juga siswa belum mengenal jiwa orang lain”

Piaget (Dalyono, 2009: 39) menyebutkan ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu kedewasaan (*maturation*), pengalaman fisik (*physical experience*), pengalaman logika matematika (*logical mathematic experience*), transmisi sosial (*social transmission*), dan proses keseimbangan (*equilibrium*) atau proses pengaturan sendiri (*self regulation*). Piaget (Dalyono, 2009: 39) mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui siswa yaitu: (a) tahap sensorimotorik usia 0 – 2 tahun, (b) tahap praoperasional usia 2 – 6 tahun, (c) tahap operasional konkrit usia 7 – 11 atau 12 tahun (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Berdasarkan uraian di atas, siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkrit, pada tahap ini siswa mengembangkan pemikiran secara logis, masih terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya siswa mampu berpikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi. Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa Sekolah Dasar, hal tersebut menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri, di mana dalam proses berpikirnya mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkrit atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial siswa usia Sekolah Dasar masih berpijak pada prinsip yang sama dimana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang diamati, karena mereka sudah dihadapkan dengan dunia pengetahuan.

Oleh karena itu pembelajaran di SD memerlukan media pembelajaran yang kongkrit. Selain itu siswa SD juga memiliki rasa ingin tahu yang besar dan suka bermain. Dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa, maka guru

seyogyanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pelajaran yang dibacanya atau dibacakan guru, membuat karangan, menyusun laporan (hasil *study tour* atau diskusi kelompok).

Dalam penelitian ini, karakteristik siswa SD yang digunakan sebagai acuan adalah karakteristik siswa masa kelas rendah. Hal ini dikarenakan siswa kelas dua SD termasuk dalam masa-masa kelas rendah, yaitu umur 6 atau 7 hingga 9 atau 10 tahun.

D. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harafiah berarti “perantara” atau “pengantar” (Azhar Arsyad, 2009: 3). Sementara itu Arief S. Sadiman (1984: 6) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Hal senada juga diungkapkan oleh Soeparno (1988: 1) bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*messages*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Dalam dunia pengajaran, pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi yakni guru, sedangkan sebagai penerima pesannya adalah siswa. Informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh para siswa.

Di dalam pendidikan dikenal berbagai istilah peraga atau keperagaan. Ada yang lebih senang menggunakan keperagaan. Tetapi ada pula yang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Dewasa ini telah dipopulerkan istilah baru yakni “Media Pendidikan”. Dalam kepustakaan asing ada ahli yang menggunakan istilah *Audio-Visual Aids*. Untuk pengertian yang sama, banyak pula ahli yang menggunakan istilah *teaching material* atau *instructional material*.

Dalam mendefinisikan pengertian media, para ahli media mengungkapkan pengertian yang berbeda-beda, tetapi mereka sependapat bahwa media adalah alat bantu atau perantara dalam proses pembelajaran. Oemar Hamalik (1994: 14) menyebutkan media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sementara itu Arief S. Sadiman (1984: 7) mengungkapkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Hal tersebut diperjelas oleh Soeparno (1988: 2) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses guru dan pembelajaran di sekolah.

Alat bantu belajar atau media termasuk salah satu unsur dinamis dalam pembelajaran. Kedudukannya penting, karena dapat membantu siswa dalam proses belajar. Dengan media, bahan belajar yang abstrak bisa dikonkritkan,

bahan belajar yang tidak menarik bisa menjadi menarik, dan dengan media pula bahan-bahan belajar yang meragukan dapat diyakinkan karena dapat dibuktikan secara empirik.

Dari pengertian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di bidang pendidikan agar proses pengiriman pesan dari guru kepada siswa dapat terlaksana dengan efisien dan efektif, serta dapat mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan siswa mudah dalam memahami materi pelajaran tersebut.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam cakupan yang luas media pembelajaran memiliki fungsi dan peran dalam kehidupan manusia. Adapun fungsi media pembelajaran menurut Oemar Hamalik (1994: 12) menguraikannya menjadi empat bagian, yaitu: a) fungsi edukatif, artinya media pembelajaran dapat memberi pengaruh baik yang mengandung nilai pendidikan, b) fungsi sosial, artinya dengan media siswa mendapatkan pengalaman dalam berbagai aspek kehidupan, akan tetapi juga memberikan konsep yang sama kepada setiap orang, c) fungsi ekonomis, artinya dengan satu media sudah dapat dinikmati sejumlah siswa dan dapat digunakan sepanjang waktu, d) fungsi politis, artinya dengan media pembelajaran berarti sumber pendidikan dari pusat akan sampai ke daerah-daerah bahkan sampai

pelosok, e) fungsi seni budaya, artinya dengan media pengajaran kita dapat mengenali bermacam-macam nilai hasil budaya manusia, sehingga pengetahuan siswa tentang nilai-nilai semakin luas.

Kehadiran media memberikan arti yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran media sebagai sumber belajar maupun sebagai penyalur pesan memberikan dampak signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa media pembelajaran terasa kurang bermakna, sebaliknya dengan kehadiran media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Arief S. Sadiman (1984: 16) menyebutkan secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk.
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami

kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- 1) memberikan perangsang yang sama.
- 2) menyamakan pengalaman.
- 3) menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk memberi variasi dalam proses pembelajaran, membangkitkan motivasi siswa, serta dapat merangsang siswa untuk belajar dengan penuh semangat sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Media pembelajaran tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda. Memilih media untuk kepentingan proses belajar mengajar sebaiknya didiskusikan secara tepat dan tepat. Soeparno (1988: 8) mengemukakan kriteria dalam memilih media sebagai berikut.

- a. Alasan memilih media itu sendiri,
- b. Waktu yang tepat untuk memilih media
- c. Pemilih media
- d. Cara memilih media.

Rambu-rambu yang harus diperhatikan sebelum memilih media antara lain:

- 1) memahami karakteristik setiap media

- 2) menyesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran
- 3) menyesuaikan dengan metode yang digunakan
- 4) menyesuaikan dengan materi yang akan dikomunikasikan
- 5) menyesuaikan dengan karakteristik siswa
- 6) menyesuaikan dengan kondisi dan lingkungan setempat
- 7) menyesuaikan dengan kreatifitas kita sebagai guru
- 8) jangan menggunakan media tertentu dengan alasan bahwa media tersebut merupakan barang baru atau karena barang tersebut merupakan satu-satunya media yang dimiliki.

Arief S. Sadiman (1984: 83) mengemukakan bahwa kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan.

Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwasanya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaian juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis disarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya guru dan siswa).

Dalam hubungan ini Dick dan Carey (Arief S. Sadiman, 1984: 83) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya,

setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media sebagai berikut.

- a. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitasnya untuk membeli atau memproduksi alat.
- c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.
- d. Efektivitas biayanya dan jangka waktu pemakaian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam memilih media harus cermat karena tidak semua media sesuai untuk semua topik dalam proses pembelajaran. Dalam menggunakan media guru harus mengenal terlebih dahulu media yang akan digunakan, supaya guru dapat menyampaikan pembelajaran kepada siswa melalui media tersebut dengan baik. Media tersebut hendaknya harus sesuai dengan kebutuhan siswa, dan tidak memberatkan siswa ataupun guru itu sendiri. Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

E. Media Sederhana

1. Hakikat Media Sederhana

Media tidak selalu identik dengan mahal karena media dapat dibedakan berdasarkan keadaannya yaitu media canggih, yang identik dengan mahal dan media sederhana (*simple media*) yang tidak memerlukan biaya mahal. Media sederhana merupakan media yang dapat dibuat sendiri dan biasanya sudah menjadi bagian permanen dari suatu kelas, namun ada pula yang tidak permanen sifatnya.

Sesungguhnya proses belajar selalu terjadi dalam kegiatan kejiwaan siswa sendiri atau penalaran sendiri yaitu ketika terjadi interaksi antara lingkungan diri sendiri dengan lingkungan luar. Oleh karena itu alasan perlunya media sederhana dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Keyakinan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa mampu memberikan suatu pengalaman baru yang bisa mengubah perilaku (pengetahuan, nilai-nilai, atau kecakapan (keterampilan) melalui aktivitas kejiwaan sendiri).
2. Untuk mengoptimalkan panca indra anak dalam belajar. Dalam proses belajar mengajar panca indra dan seluruh kesanggupan seorang siswa perlu dirangsang agar mereka tidak hanya mampu mengetahui melainkan juga memahami, mengingat, menganalisis dan melakukan kembali setiap perayaan yang dilakukan guru.

3. Dengan penggunaan media sederhana mampu merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang dalam, jika digunakan secara seimbang sesuai materi pelajaran.

Basuki Wibawa (1991: 50) menyebutkan ada empat jenis media sederhana, yaitu sebagai berikut.

1. Papan Tulis (*Boards*)

Ada lima macam *boards* yang banyak digunakan, antara lain *chalkboard*, *bulletin boards*, *flannel bord*, *magnetic board*, dan elektrik *board*.

- a. *Chalkboard*

Walaupun *chalkboard* digunakan secara luas, namun penggunaannya sering kali kurang benar. Agar menjadi pengajaran yang efektif, *chalkboard* perlu direncanakan penggunaannya. Guru harus bertanya sendiri pada diri sendiri, bagian-bagian pelajaran yang manakah yang penting untuk dituliskan di *chalkboard*, aspek apa saja yang sekiranya siswa kurang jelas. Tadinya *chalkboard* selalu berwarna hitam dan terbuat dari papan, karena itu disebut *blackboard*. Saat ini *chalkboard* dibuat dalam macam-macam warna, misalnya hijau atau biru. Saat ini sudah banyak papan tulis yang dibuat dari bahan seperti asbes semen, plastik dan *woodfiber*.

Chalkboard banyak digunakan untuk:

- 1) Memperjelas ide yang rumit
- 2) Menggambarkan pokok-pokok isi suatu pelajaran
- 3) Suplemen dari suatu kegiatan pelajaran

- 4) Memvisualisasi ide, gagasan atau abstrak
- 5) Memotivasi siswa, dengan cara menggambarkan suatu aktivitas yang tepat.

b. *Bulletin Boards*

Bulletin Boards digunakan untuk menggambarkan penampilan umum dari suatu kelas. Karena itu harus rapi, menarik, *up to date*, dan menarik. *Bulletin Boards* menampilkan suatu aktivitas belajar yang sedang berlaku di ruangan itu. Oleh karenanya harus mempunyai fungsi pendidikan. *Bulletin Boards* adalah alat yang sesuai untuk memamerkan gagasan tertentu.

c. *Flannel Bord*

Media ini digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep memberi pesan tentang pokok-poko cerita, membuat diagram, dan sejenisnya.

d. *Magnetic Board*

Magnetic board pada dasarnya mirip *chalkboard* tetapi permukaan bagian belakang *chalkboard* dilapisi dengan lembaran baja, sehingga ia akan mengikat bahan yang ditempelkan pada *board* bila bahan yang dimaksud berbahan magnetik. Guru-guru olahraga seringkali menggunakan *magnetic board* ini, misalnya untuk menjelaskan strategi dan pergerakan posisi pemain bola.

e. *Elektrik Board*

Prinsip dari elektrik board ini adalah mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ditandai dengan menyalanya bola lampu. Bila belajar dengan menggunakan papan listrik ini, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan memilih jawaban yang telah disediakan. Tugas siswa adalah menekan tombol pada jawaban yang dipilih, bila itu benar lampu akan menyala.

2. *Media Tiga Dimensi*

Media tiga dimensi dapat memberikan perasaan akan realita. Karena media ini melibatkan lebih banyak pengertian dan perasaan dibandingkan dengan media lain. Media ini memberikan pengalaman yang mendalam dan pemahaman yang lengkap akan benda-benda nyata. Media tiga dimensi yang banyak digunakan dalam pengajaran adalah model, diorama, sajian, kit, dan spesimen.

3. *Realita*

Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya tanpa perubahan. Dengan memanfaatkan realita dalam proses belajar siswa akan lebih efektif dapat mengamati, menangani, memanipulasi, mendiskusikan dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar. Penggunaan realita dalam proses belajar itu sangat baik sebab realita dapat menampilkan ukuran, suara, dan gerakan.

4. Sumber Belajar pada Masyarakat

Adalah menjadikan masyarakat sebagai sumber belajar, semisal karya wisata, kemah kerja, praktek lapangan dan lain sebagainya. Acara ini sudah dirancang sedemikian rupa dan ada pesan tertentu yang ingin disampaikan melalui kegiatan tersebut, maka pada dasarnya kegiatan diatas dapat disebut sebagai suatu media pembelajaran.

2. Penerapan Media Sederhana

Penerapan media sederhana dalam hal ini adalah papan tulis tentunya tidak terlepas dari metode ceramah. Karena keberadaan papan tulis sudah permanen di setiap kelas dan pasti digunakan oleh guru untuk mencatat point-point yang harus dipahami oleh siswa. Melalui metode ceramah ini guru menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif, kemudian guru menuliskan point-point yang penting di papan tulis agar siswa mengetahui inti materi hari ini.

Beberapa kelemahan metode ceramah adalah:

- a. Membuat siswa pasif
- b. Mengandung unsur paksaan kepada siswa
- c. Mengandung daya kritis siswa
- d. Anak didik yang lebih tanggap dari visi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya
- e. Sukar mengontrol sejauhmana pemerolehan belajar anak didik
- f. Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)

- g. Bila terlalu lama membosankan

Beberapa kelebihan metode ceramah adalah:

- a. Guru mudah menguasai kelas
- b. Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar
- c. Dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar
- d. Mudah dilaksanakan

F. Media Permainan *Scramble*

1. Hakikat Media Permainan Bahasa

Pada dasarnya permainan hampir tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik tua maupun muda. Media permainan bahasa merupakan media yang memerlukan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggemirakan (Soeparno, 1988: 60).

Permainan sebagai media pembelajaran memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai oleh guru. Keterampilan tersebut semacam “kajian” terlebih dahulu; membaca bahan-bahan teoritis yang ada, kasus-kasus nyata, mencari contoh-contoh yang relevan, menyusun aturan permainan, menyiapkan alat permainan, dan seterusnya (Suyatno, 2005: 13).

Permainan bahasa tentu saja disesuaikan dengan umur, jenis kelamin, bakat, maupun minat masing-masing. Dengan bermain kita memperoleh suatu kegembiraan. Baik disadari maupun tidak, dengan bermain itu sebenarnya kita juga melatih keterampilan-keterampilan tertentu. Di dalam setiap permainan

terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang-kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang-kadang pula berupa suatu kompetisi. Dengan mengatasi rintangan serta tantangan itulah kita melatih keterampilan-keterampilan itu.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni memperoleh kegembiraan, dan melatih keterampilan berbahasa tertentu. Apabila suatu permainan dapat menimbulkan kegembiraan tetapi tidak mengandung latihan keterampilan berbahasa, maka permainan itu tidak dapat disebut permainan bahasa. Sebaliknya, apabila ada kegiatan yang dapat melatih keterampilan bahasa tertentu tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka kegiatan tersebut tidak disebut permainan bahasa. Jadi, untuk disebut permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat tersebut (Soeparno, 1988: 61).

J. Kemp (Soeparno, 1988: 13) membuat klasifikasi media dengan kriteria yang agak tercampur. Klasifikasi media dibawah ini pada hakikatnya diadaptasikan dari klasifikasi Kemp. Media permainan bahasa ada lima jenis yaitu sebagai berikut.

a. Permainan dan Simulasi

Meliputi bisik berantai, perintah bersyarat, sambung suku, rantai kata, rantai huruf, silang datar, teka-teki silang, *scrabble*, *scramble*, piramid kata, berburu kata, kategori binggo, mengeja keras, *spelling bee*, dua puluh pertanyaan, resep gotong royong, mengarang bersama, kontes ucapan, bermain sajak, ambil-ambilan, mencocokkan gambar, menyebut gambar, membaca instruksi, menerka kode, menebak teka-teki.

- b. Media Pandang
 - 1) Nonproyeksi meliputi papan tulis, papan flanel, modul, *flash card*, *wall chart*, *reading box*, kubus struktur, papan selip, dan kartu gambar.
 - 2) Proyeksi meliputi slide bisu, film bisu, OHP, film strips dan film loop.
- c. Media dengar meliputi radio, rekaman, dan PH.
- d. Media pandang dengar meliputi slide suara, film, TV dan VCR.
- e. Media rasa yaitu rasa raba bau keseimbangan.

Soeparno (1988: 65) menyebutkan macam-macam permainan bahasa, antara lain bisik berantai, perintah bersyarat, sambung suku, rantai kata, rantai huruf, silang datar, teka-teki silang, *scrabble*, *scramble*, piramid kata, berburu kata, kategori binggo, mengeja keras, *spelling bee*, dua puluh pertanyaan, resep gotong royong, mengarang bersama, kontes ucapan, bermain sajak, ambil-ambilan, mencocokkan gambar, menyebut gambar, membaca instruksi, menerka kode, menebak teka-teki.

2. Pengertian Media *Scramble*

Scramble adalah permainan yang berupa aktivitas menyusun kembali suatu struktur bahasa yang sebelumnya telah diacak terlebih dahulu (Soeparno, 1988: 76). Maksud dari permainan bahasa agar siswa dapat bermain, berinteraksi, berkomunikasi sekaligus berfikir untuk menemukan struktur bahasa yang dimaksud.

Ada empat macam bentuk *scramble* yang diungkapkan Soeparno (1988: 77) sebagai berikut.

a. *Scramble* Kata

Permainan berupa suatu aktivitas menyusun kembali susunan huruf-huruf dalam suatu kata yang semula memang telah diacak terlebih dahulu. Tujuannya untuk membina penguasaan kosakata dan untuk melatih ejaan.

Contoh:

n-o-l-a-d = *dolan*

n-a-b-u-y = *banyu*

r-i-s-a-m = *siram*

t-a-k-e-g = *kaget*

k-n-g-u-n-u-j = *ngunjuk*

b. *Scramble* Kalimat

Permainan yang berupa aktivitas menyusun kembali kalimat yang sebelumnya telah diacak terlebih dahulu. Maksud dari permainan ini untuk melatih menyusun kalimat atau kata dalam rangka latihan keterampilan mengarang.

Contoh:

1) *pasar / toko / ing / toni / klambi*

Jawab: *Toni toko klambi ing pasar*

2) *ana / macul / bapak / lagi / sawah / ing*

Jawab: *Bapak lagi macul ana ing sawah*

3) *sare / kamar/ simbah / wonten*

Jawab: *Simbah sare wonten kamar*

c. *Scramble* Paragraf

Permainan yang berupa aktivitas menyusun kembali paragraf yang kalimatnya telah diacak terlebih dahulu. Maksud dari permainan ini untuk melatih menyusun kalimat atau kata dalam rangka latihan keterampilan mengarang.

Contoh:

- 1) *Lakune cepet banget*
- 2) *Bapak lan budi menyang toko*
- 3) *Dina iki sekolahan lagi libur*
- 4) *Tekan toko isih esuk*
- 5) *Mangkate nunggang bis*

Kalimat acak tersebut disusun menjadi kalimat yang runtut:

Dino iki sekolahan libur. Bapak lan Budi menyang toko. Mangkate nunggang bis. Lakune cepet banget. Tekan toko isih esuk.

d. *Scramble* Wacana

Permainan yang berupa aktivitas menyusun kembali suatu wacana atau cerita yang paragraf-paragrafnya telah diacak terlebih dahulu. Maksud dari permainan ini untuk melatih menyusun paragraf-paragraf menjadi suatu wacana atau cerita. Permainan ini merupakan salah satu bentuk latihan ketetampilan ekspresi tulis.

Contoh :

- 1) *Sekolahane Wati ing pinggir alun-alun. Sekolahane ya resik, amarga siswane padha njaga resiking sekolah. Sekolahane ana nem kelas. Kelas siji, kelas loro, kelas telu, kelas papat, kelas lima, lan kelas enem.*
- 2) *Budi lan Wati mangkat sekolah, bareng-bareng karo kancane. Lanang lan wadon akeh banget. Tami, Nisa, Fika lan liya-liyane. Kabeh mlaku sisi kiwa. Ing dalan akeh tumpakan kayata montor, becak pating sliwer.*
- 3) *Ing latar ana tanduran kembang. Saben dina disirami dening Pak Joko. Kembang-kembang iku sing nggawa murid-murid. Mulane sekolahane penak kanggo sinau.*

Paragraf tersebut disusun menjadi sebuah wacana sebagai berikut.

Budi lan Wati mangkat sekolah, bareng-bareng karo kancane. Lanang lan wadon akeh banget. Tami, Nisa, Fika lan liya-liyane. Kabeh mlaku sisi kiwa. Ing dalan akeh tumpakan kayata montor, becak pating sliwer.

Sekolahane Wati ing pinggir alun-alun. Sekolahane ya resik, amarga siswane padha njaga resiking sekolah. Sekolahane ana nem kelas. Kelas siji, kelas loro, kelas telu, kelas papat, kelas lima, lan kelas enem.

Ing latar ana tanduran kembang. Saben dina disirami dening Pak Joko. Kembang-kembang iku sing nggawa murid-murid. Mulane sekolahane penak kanggo sinau.

Dalam penelitian ini, digunakan media *scramble* kata dan kalimat. Digunakannya *scramble* kata dan kalimat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Jawa di kelas II SD yaitu dalam tataran menulis kalimat sederhana yang didiktekan dan untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa

Jawa. Tidak semua media pembelajaran bahasa dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya setiap pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Soeparno (1988: 64) menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan media permainan bahasa *scramble* sebagai berikut.

Kelebihan dari media permainan bahasa *scramble* sebagai berikut.

- 1) Permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar.
- 2) Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan belajar siswa yang sudah mulai melesu.
- 3) Sifat kompetitif yang terdapat dalam permainan dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju.
- 4) Selain dengan permainan dapat menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas.
- 5) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesan sehingga sukar dilupakan.

Adapun kekurangan dari media permainan bahasa *scramble* sebagai berikut.

- 1) Permainan biasanya membuat suara gaduh sehingga mengganggu kelas yang berdekatan.
- 2) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui media permainan bahasa.
- 3) Banyak yang memperlakukan permainan bahasa sebagai sebagai kegiatan untuk mengisi waktu kosong saja.

- 4) Permainan bahasa banyak mengandung unsur spekulasi, siswa yang menang dalam suatu permainan belum bisa dijadikan ukuran bahwa siswa tersebut lebih pandai daripada siswa yang lain.

Dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pembelajaran Bahasa Jawa tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan tidak selalu mempercepat pembelajaran. Akan tetapi permainan yang dimanfaatkan secara bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program belajar. Seperti semua teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu meningkatkan tujuan pembelajaran.

3. Penerapan Permainan *Scramble*

Penerapan permainan *scramble* Bahasa Jawa ini tentunya berbeda dengan *scramble* bahasa yang lain. Permainan *scramble* ini dimulai dengan *pre-test* di setiap pertemuannya yang dilanjutkan dengan pembelajaran seperti biasa, dikarenakan penelitian ini mengambil aspek menulis maka siswa terlebih diberi *pre-test* berupa menulis kalimat sederhana yang didiktekan guru yang kemudian dikoreksi silang secara bersama-sama. Dari hasil koreksi silang inilah guru mengetahui dimana letak kesalahan siswa, maka hal tersebut yang akan menjadi pembahasan dalam kegiatan inti yang dilanjutkan dengan permainan *scramble* secara berkelompok dengan melengkapi kalimat yang telah disediakan jawaban berupa kata yang telah diacak. Setelah siswa menyelesaikan tugasnya, guru dan siswa membahas secara bersama-sama hasil permainan *scramble* yang telah dikerjakan, yang akan diakhiri dengan *post-test* secara individu yaitu berupa tes

dikte kalimat sederhana. Adapun alat yang dibutuhkan untuk membuat media *scramble* ini adalah buku tulis atau kertas serta alat tulis, sedangkan langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut.

- a. Guru membuat daftar semua kata yang akan diacak per kata (huruf-hurufnya).
- b. Guru membuat kalimat pancingan untuk kata yang diacak tersebut yaitu berupa kalimat sederhana.
- c. Butuh kelompok dalam permainan ini, setiap kelompok harus menyusun kata yang sudah diacak dan memasukkannya pada kalimat yang cocok bagi kata tersebut.
- d. Kelompok yang cepat dan tepat menyusunnya dia yang menang.
- e. Kalimat pemancing 10 – 20 kalimat dengan kata yang diacak sejumlah 15 – 25 kata.

4. Fonem Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan alat komunikasi masyarakat suku Jawa. Dalam kehidupan masyarakat tersebut, dapat ditemukan adanya pemakaian Bahasa Jawa secara tertulis. Namun yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah pemakaian Bahasa Jawa secara lisan. Bahasa lisan itu tentulah berupa bunyi-bunyi ujaran.

Scramble Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia tentunya berbeda. Perbedaan ini terlihat dari pemenggalan suku katanya. Hal ini terkait dengan serapan aksara Basa Jawa ke dalam Bahasa Indonesia. Jika dalam bahasa Indonesia kata *putu* (cucu) bisa langsung diuraikan menjadi “p-u-t-u” beda halnya dengan kata *puthu*

(makanan) yang diuraikan menjadi “p-u-th-u”. Jika huruf -t- dan -h- dipisah, maka secara tidak langsung menyatakan bahwa kedua huruf tersebut berasal dari dua aksara yang berbeda padahal -th- berasal dari satu aksara yang sama. Perbedaan aksara tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar. 1. Perbedaan Aksara -tha- ; -ta- ; -ha-

Kembali pada contoh kata *puthu* di atas, jika pemenggalannya p-u-t-h-u maka seolah-olah kata tersebut tersusun dari aksara “pa”, “ta”, dan “ha”. Padahal seharusnya kata *puthu* berasal dari aksara “pa” dan “tha”. Ketika terjadi salah penafsiran, maka makna yang dihasilkan juga berbeda. Secara tidak langsung tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. Oleh karena itu, dengan adanya *scramble* tanpa disadari siswa dituntut untuk mengetahui tentang bahasa jawa. Selanjutnya bagi siswa yang tidak mengetahui tata bahasa jawa akan terangsang untuk mempelajari tata bahasa jawa tersebut.

Siti Mulyani (2008: 45) mengemukakan bahwa bunyi bahasa itu ada dua yakni bunyi bahasa yang membedakan makna dan bunyi bahasa yang tidak membedakan makna. Fonem adalah suatu bunyi terkecil yang mampu menunjukkan kontras makna. Misalnya dijumpai kata *putu* “cucu” dan *puthu* “nama makanan” keduanya merupakan kata yang berbeda maknanya. Perbedaan makna itu disebabkan karena adanya perbedaan bunyi pada awal suku kata kedua /t / dan /t̚ / dari masing-masing kata tersebut. Sementara bunyi-bunyi lain pada

kata tersebut sama. Namun, fonem yang berfungsi sebagai pembeda makna adalah abstrak, yang kongkret adalah yang terucap dan terdengar oleh telinga dan itu berupa bunyi atau fon.

Dari contoh tersebut, dapat diketahui bahwa dalam bahasa jawa dapat ditemukan adanya fonem /t / dan fonem /t̚ /. Untuk mentranskripsikan secara fonemis suatu fonem digunakan simbol / ... /. Dua kata yang hanya mempunyai satu perbedaan bunyi dan kedua kata itu mempunyai makna yang berbeda disebut pasangan minimal. Dengan kata lain, salah satu cara untuk membuktikan identitas suatu fonem dalam suatu bahasa diperlukan adanya pasangan minimal.

Dari contoh itu dapat diketahui bahwa yang menjadi dasar bukti identitas fonem dalam suatu bahasa tertentu. Masing-masing bahasa mempunyai sistem fonem yang berbeda dengan bahasa lainnya. Demikian juga Bahasa Jawa mempunyai sistem fonem yang khas. Adapun fonem dalam Bahasa Jawa terdapat dua macam yaitu vokal Bahasa Jawa dan konsonan Bahasa Jawa.

a. Vokal bahasa jawa

Siti Mulyani (2008: 46) menyebutkan ada dua pendapat terkait jumlah vokal dalam bahasa jawa, yaitu pendapat pertama menyebutkan vokal bahasa jawa ada tujuh, dan pendapat ahli lain menyebutkan ada enam. Ahli yang menyebutkan vokal Bahasa Jawa ada enam meliputi /i/, /e/, /a/, /ə/, /u/, /o/ dan /ɔ/. Sedangkan pendapat yang menyatakan Bahasa Jawa memiliki enam vokal, maka menurutnya vokal /a/ mempunyai dua alofon, yaitu vokal /a/ dan vokal /ɔ/ jadi yang dinyatakan ahli lain sebagai alofon itu dinyatakan sebagai dua fonem yang

berbeda, masing-masing berkedudukan sebagai fonem sendiri sehingga huruf -a- sebagai lambang dua fonem, yaitu fonem /a/ dan / ɔ /.

b. Konsonan bahasa jawa

Siti Mulyani (2008: 53) menyebutkan konsonan Bahasa Jawa terdapat tiga jenis, yaitu berdasarkan peran alat bicara yang membentuknya, cara hambat udara yang keluar dari paru-paru, dan ikut bergetar tidaknya pita suara sewaktu pelafalan.

1) Berdasarkan peran alat bicara yang membentuknya

Terdapat sepuluh kelompok. Kesepuluh kelompok tersebut sebagai berikut.

- a) konsonan bilabial, meliputi konsonan /p/, /b/, dan /m/.
- b) konsonan labio-dental, berupa konsonan /w/.
- c) konsonan apiko-dental, meliputi fonem /t/, dan /d/.
- d) konsonan apiko-alveolar, meliputi fonem /n/, /l/, dan /V/.
- e) konsonan apiko-palatal, meliputi fonem /tʃ/ dan /dʃ/.
- f) konsonan lamino-alveolar, berupa fonem /s/.
- g) konsonan medio-palatal, meliputi fonem /c/, /j/, /y/ dan /ñ/.
- h) konsonan dorso-velar, meliputi fonem /k/, /g/, dan /ŋ/.
- i) konsonan laringal, berupa fonem /h/.
- j) konsonan glottal stop, yakni fonem /ʔ/.

2) Berdasarkan cara hambat udara yang keluar dari paru-paru

- a) konsonan hambat letup, terdiri dari /p, b, t, d, c, ɖ, c, j, k, g, dan ʔ/
- b) konsonan nasal, meliputi /m, n, ñ, dan ŋ/.

- c) konsonan samping, berupa /l/.
 - d) konsonan geseran, meliputi /s/ dan /h/.
 - e) konsonan getar, berupa /r/.
 - f) semi-vokal, meliputi /w/ dan /y/.
- 3) Berdasarkan ikut bergetar tidaknya pita suara sewaktu pelafalan
- a) konsonan bersuara, meliputi fonem /b, m, w, d, n, l, r, y, h, j, g, ɖ, ñ, dan ŋ/.
 - b) konsonan tak bersuara, meliputi fonem /p, t, s, c, k, dan ʈ/.

F. Kerangka Pikir

Pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk mengembangkan kompetensi kemampuan berbahasa Jawa baik lisan maupun tulisan dalam rangka melestarikan bahasa Jawa. Empat kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa adalah membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Dalam kemampuan menulis, siswa kelas II SD diharuskan memiliki kompetensi untuk dapat menulis kalimat sederhana yang didiktekan. Hal ini dikarenakan menulis kalimat yang didiktekan erat kaitannya dengan kemampuan menyimak, yaitu kemampuan memahami wacana lisan tentang kemampuan menuliskan kata-kata dengan ejaan yang benar, karena semua yang didengar harus dituliskan oleh siswa sama seperti teks yang dibacakan, termasuk penggunaan huruf kapital dan tanda baca di dalamnya. Namun pembelajaran menulis bahasa Jawa masih mengalami kendala. Kendala tersebut antara lain siswa mengalami kesulitan

dalam menulis bahasa Jawa yang sesuai dengan tata bahasa yang benar, minimnya media dalam pembelajaran menulis.

Salah satu alternatif agar pembelajaran bahasa menjadi menarik adalah dengan memanfaatkan media permainan bahasa *scramble*. Melalui media *scramble*, siswa akan diajak untuk mencari dan menemukan kosakata Bahasa Jawa secara mandiri. Media *scramble* dikelompokkan sebagai media permainan bahasa, yaitu berupa media menyusun kata dalam bahasa Jawa yang sebelumnya sudah diacak sebelumnya. Media ini bertujuan untuk membina keterampilan menulis bahasa Jawa. Dalam permainan ini siswa dituntut bermain sambil belajar, yaitu merangkai kata yang sebelumnya sudah diacak terlebih dahulu, kemudian siswa membentuk kata tersebut menjadi kata yang benar dalam Bahasa Jawa.

Permainan ini dapat melatih kosakata, ejaan dan struktur bahasa siswa. Media ini membuat siswa dapat berinteraksi, berkomunikasi baik dengan guru maupun pembelajaran lain, menumbuhkan sikap kerjasama, kompetitif serta siswa dapat mengaktualisasi kemampuan bahasanya. Aktivitas belajar siswa lebih menyenangkan, tidak membosankan sehingga siswa termotivasi untuk selalu belajar. Dengan *scramble* ini siswa tidak hanya akan berlatih merangkai huruf atau kata melainkan mengidentifikasi, mengenali dan memaknai kata atau kalimat dalam susunan tata bahasa yang benar. Tahapan anak yang berada pada operasional konkrit ini jika dihadapkan dengan permainan yang mengandung unsur *educative* tentunya ingatan materi yang telah diberikan akan tersimpan lebih lama karena mereka menikmati pembelajaran yang menggunakan media *scramble* ini. Jadi, guru lebih mudah dalam menjelaskan struktur bahasa, kosakata, kata,

ataupun frase karena setelah diberikan materi siswa langsung menerapkan dalam permainan *scramble* ini.

Bahasa bukanlah sekedar untaian kata karena bahasa adalah kumpulan kata yang dirangkai secara apik sehingga bermakna. Oleh karena itu, untaian kata yang dirangkai menjadi sebuah kalimat harus memenuhi kaidah Ejaan Yang Disempurnakan karena keduanya tidak dapat dipisahkan dalam sebuah kalimat. Dengan kata lain, kata dirangkai menjadi kumpulan yang disebut frasa yang pada gilirannya secara lebih luas lagi dirangkai menjadi kalimat. Untuk merangkai kalimat yang secara gramatikal benar, diperlukan kaidah. Kaidah inilah yang disebut dengan sintaksis. Keterampilan merangkai kata, baik dalam tingkat morfologis maupun sintaksis, sangat diperlukan dalam keterampilan menulis.

Menulis merupakan keterampilan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan dan juga gagasan. Dengan demikian, keterampilan menulis akan bergantung pada penyusunan kalimat yang secara sintaksis baik dan benar dan juga bagaimana menyusun gagasan tersebut sehingga menjadi sebuah tulisan yang menggambarkan pemikiran tentang sesuatu yang ingin diungkapkan. Sebuah tulisan yang baik perlu memperhatikan kaidah-kaidah, baik kaidah EYD, semantik maupun sintaktik. Melalui media *scramble* ini siswa terlatih untuk menuliskan kata, frase, atau kalimat dalam susunan yang benar. Diharapkan dengan penggunaan media *scramble* ini akan berpengaruh terhadap keterampilan menulis Bahasa Jawa siswa kelas II SD N Tuksongo Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2011/2012.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan bahwa penggunaan media *scramble* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis Bahasa Jawa siswa kelas II SD N Tuksongo Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2011/2012.