



**MEDIA PEMBELAJARAN "SI SIDOL" UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA  
KELAS VIIA DI SMP NEGERI 4 WATES**

**Bethy Mahara Setyawati<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>SMPN 4 Wates, Kulon Progo, Yogyakarta

<sup>1</sup>Contributor Email: bethymaharasetyawati@yahoo.co.id

**Abstract**

*The objective of this research is to improve the activeness and success in learning to read and write Javanese letters in class VII SMP Negeri 4 Wates. This research is an action research. The research is done in two cycles with the stages: planning, action, observation and reflection. The subject of the research is class VIIA students of SMP Negeri 4 Wates, 32 students. The data collection technique uses observation, daily notes and reading and writing Javanese letters skill test. The research instruments are observation sheet, daily notes, and the assessment of reading and writing Javanese letters skill. The data analysis for the learning process uses descriptive qualitative analysis, while the learning success is analyzed with descriptive-quantitative analysis. The result of the research shows that the learning media Si Didol can improve the activeness reading and writing Javanese letters skill of class VIIA students in SMP Negeri 4 Wates. The result of the observation and field notes show that there is improvement in students learning activeness. The result of the reading and writing Javanese letters skill assessment also shows improvement, 81% in cycle 1 becomes 94% in cycle 2.*

**Keywords:** Learning Media Si Didol, Reading and Writing Javanese Letters Skill

## A. Pendahuluan

Perubahan abad 21 yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai pengaruh besar dalam semua aspek kehidupan di masyarakat (Daryanto, 2017:1). Seperti halnya ungkapan Jawa *kombak kombuling kahanan, mobah mungkreting donya* (Khakhim, 2008:119) yang bermakna bahwa dunia bergerak dan terus berputar. Berbagai peristiwa akan datang, pergi saling bergantian, dan semuanya akan ikut dalam suatu perubahan. Perubahan tersebut termasuk dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik harus ikut *ngeli*, mengikuti arus perkembangan dan kemajuan yang ada, tetapi jangan sampai *keli*, terhanyut dalam kemajuan tanpa adanya *filter* yang handal untuk menghadapinya. Guru harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk memperoleh keterampilan-keterampilan dan menanamkan karakter yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Warsono, 2017:20). Guru dalam memfasilitasi, harus mempunyai berbagai kompetensi. Daryanto (2017:1) mengemukakan bahwa kompetensi yang dibutuhkan meliputi kompetensi berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dan memecahkan masalah, serta berkreativitas dan berinovasi.

Kompetensi-kompetensi tersebut juga dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi membaca dan menulis aksara Jawa. Aksara Jawa adalah budaya *adi luhung* kekayaan nusantara yang tumbuh dan berkembang bersama dengan aksara-aksara lainnya (Riyadi, 2003:3). Dalam perkembangannya, bahasa dan aksara yang ada di nusantara banyak yang sudah punah karena tidak dilestarikan oleh penggunanya (Rosyid 2014, Rahardi 2009, Tondo 2009). Salah satu upaya mempertahankannya adalah dengan membekali peserta didik keterampilan berbahasa Jawa, termasuk di dalamnya membaca dan menulis aksara Jawa. Banyak naskah aksara Jawa yang juga belum terkuak kandungan isinya. Naskah-naskah tersebut berisi pengetahuan dan nilai-nilai ajaran moral yang sangat berguna sebagai *sangu* menjalani

kehidupan (Mulyani, 2013: 3). Selain naskah, warisan budaya yang bertuliskan aksara Jawa maupun karya tulisan aksara Jawa pada jaman sekarang, juga banyak menghiasi tempat-tempat yang ada di sekitar kita yang semuanya harus dilestarikan.

Proses pembelajaran aksara Jawa di kelas, kenyataannya mempunyai kendala. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasilnya belum optimal seperti yang diharapkan. Pengamatan guru menunjukkan bahwa peserta didik belum mengikuti dengan aktif setiap langkah-langkah pembelajaran. Peserta didik masih malu-malu untuk tampil di hadapan teman, tidak mau mengerjakan soal, dan tampak tidak senang. Peserta didik pasif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, hanya sekedar melihat, mendengarkan, dan mencatat. Keberanian untuk bertanya dan partisipasi dalam mengemukakan pendapat juga masih rendah. Hal ini terlihat ketika guru mengajukan beberapa kasus atau masalah, peserta didik masih berdiam diri tidak menenggapi. Selain itu interaksi antar peserta didik dalam berkolaborasi juga masih rendah, hanya salah satu peserta didik yang dominan sehingga tidak memberikan ruang dan waktu untuk peserta didik lain berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, disebabkan karena beberapa hal seperti, pembelajaran yang disampaikan kurang mengasyikkan, bahan ajar yang digunakan kurang jelas dan sulit di dalam memahaminya, strategi pembelajaran tidak bervariatif, dan aktivitas belajar tidak banyak dan hanya menyimak penjelasan guru.

Selain keaktifan dalam proses pembelajaran yang masih rendah, hasil keterampilan di dalam membaca dan menulis aksara Jawa juga rendah. Hal ini terlihat dari data kemampuan awal peserta didik yang diambil dari hasil evaluasi atau latihan-latihan. Kegiatan evaluasi ini sangat diperlukan untuk mengetahui 'baik' dan 'lemah' peserta didik, sehingga dapat digunakan untuk menentukan tingkat kemampuannya, faktor yang berkontribusi pada tingkat kemahirannya, pendekatan

pengajaran yang disukai, strategi pembelajaran yang disukai, dan pengalaman belajar di kelas yang lebih disukai (Maizatulliza dan Kiely, 2017: 210-211). Data menunjukkan rata-rata perolehan nilai tuntas baru mencapai 41%. Peserta didik belum menguasai bentuk-bentuk aksara Jawa *legena*, *sandhangan*, dan *pasangan*, masih kesulitan atau terbalik di dalam membedakan aksara yang hampir sama, dan tidak menguasai *wewaton* penulisannya. Hal ini disebabkan karena pembelajaran sebelumnya cenderung monoton yang menjadikan peserta didik tidak menikmati materi pelajaran karena tidak tertarik dengan strategi konvensional.

Untuk mengatasi permasalahan ini perlu dilakukan perubahan yang disesuaikan dengan kondisi, agar pembelajaran di kelas lebih bermakna, dan membuat peserta didik aktif dalam prosesnya. Warsono (2017:12) mengemukakan bahwa suatu proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran aktif jika dapat mengarahkan interaksi peserta didiknya dengan komunikasi yang baik, memberikan suatu pengalaman belajar peserta didik yang penuh dengan kreativitas dan inovasi, mengajak peserta didik untuk selalu berkolaborasi dan berfikir kritis tentang kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajaran. Usaha yang dilakukan guru adalah menciptakan media *Si Sidol (sinau sinambi dolanan)*. Dengan *Si Sidol* akan tercipta pembelajaran aksara Jawa yang aktif, keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dapat tercapai dengan optimal, dan diharapkan tertanamnya karakter bagi peserta didik. Selanjutnya inovasi dalam pembelajaran ini, diterapkan dalam sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa peserta didik kelas VIIA SMP Negeri 4 Wates.

Penerapan media pembelajaran sangat diperlukan karena media memiliki peran yang penting di dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016:9). Arsyad (2005:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk mengantarkan pesan pembelajaran dan mengatur

hubungan antara peserta didik dan guru. Suryani (2018: 4) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan penyalur pesan yang dirancang untuk mengoptimalkan pikiran, rasa, fokus, dan minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Adapun fungsinya menurut Sudjana (2005:2) adalah (1) pengajaran lebih mengasyikkan sehingga peserta didik mempunyai minat belajar yg tinggi, (2) bahan ajar lebih mudah dan jelas dalam memahaminya, (3) strategi mengajar lebih variatif, tidak hanya verbal saja, sehingga peserta didik tidak bosan, dan (4) aktivitas dan kegiatan belajar lebih banyak, tidak hanya menyimak penjelasan guru.

Untuk menciptakan proses pembelajaran aktif dan hasil yang optimal, diperlukan pengetahuan guru mengenai cara mengajar peserta didik. Melihat perkembangan peserta didik usia Sekolah Menengah Pertama yang masih dalam taraf atau golongan anak-anak yang senang bermain, maka penggunaan media *Si Sidol* cocok untuk pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa. Bentuk permainan yang dimaksud, bukan bermain untuk bersenang-senang, tetapi bermain sekaligus belajar. Yulianto (2016:12) juga menyatakan bahwa peserta didik tidak akan merasa bahwa mereka sebenarnya sedang belajar ketika dalam prosesnya dimasukkan unsur bersenang-senang atau bermain. Adapun beberapa manfaat permainan dalam pembelajaran yaitu (1) menjadikan peserta didik lebih menikmati materi pelajaran, (2) mendorong peserta didik untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, (3) peserta didik dapat lebih bersemangat dan puas jika mencapai puncak keberhasilan dalam permainan, (4) melalui bermain, materi lebih menarik daripada strategi konvensional, (5) tidak dibutuhkan bahan yang sulit dan banyak untuk dimasukkan dalam unsur permainan di ruang kelas.

Media permainan yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi *korawa* (*kothak aksara Jawa*), *uthak-uthik mathuk*, *tulantuku* (*tuduhna dalam tumuju wangslanku*), *tekarawa* (tebak kata aksara Jawa), *gopangku* (*golekana*

*pasanganku*), dan cerita bergambar aksara Jawa yang dibatasi pada materi membaca dan menulis *aksara legena, sandhangan, dan pasangan*.

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu (1) Apakah penerapan media *Si Sidol* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa di kelas VIIA SMP Negeri 4 Wates? (2) Apakah penerapan media *Si Sidol* dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa peserta didik di kelas VIIA SMP Negeri 4 Wates?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa melalui penerapan media *Si Sidol* di kelas VIIA SMP Negeri 4 Wates dan (2) meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa peserta didik melalui penerapan media *Si Sidol* di kelas VIIA SMP Negeri 4 Wates. Setelah tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan akan bermanfaat bagi peserta didik untuk lebih aktif di dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan lancar dan benar.

## **B. Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2013: 132). Penelitian telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Di siklus 1 pada tahap perencanaan, dipersiapkan beberapa langkah tindakan yaitu (1) menyiapkan materi pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa *legena, sandhangan, dan pasangan*, (2) menyiapkan dan membuat media *Si Sidol* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk rencana langkah-langkah pembelajaran, (3) membuat lembar pengamatan untuk mencatat selama proses tindakan dan mengidentifikasi kesulitan yang ditemui dalam pembelajaran, (4) menyiapkan soal pre tes dan pos tes.

Pada tahap implementasi tindakan, peneliti mengimplementasikan segala rencana tindakan sesuai dengan identifikasi permasalahan.

Adapun langkah-langkahnya adalah (1) memberikan pre tes untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa *legena*, *sandhangan*, dan *pasangan*. (2) menggunakan media *Si Sidol* selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media *Si Sidol* yang digunakan antara lain: *korawa*, *uthak-uthik mathuk*, dan *tulantuku*. (3) membaca dan menulis aksara Jawa *legena*, *sandhangan*, dan *pasangan* dengan media *Si Sidol*. (4) memberikan pos tes untuk mengetahui hasil dari penerapan penggunaan media *Si Sidol*. Selama kegiatan pembelajaran, juga dilakukan pengamatan dan pencatatan data-data tentang perkembangan yang terjadi pada peserta didik seperti mengidentifikasi kesulitan di dalam membaca dan menulis aksara Jawa, mengamati kemampuan setiap peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa, mengamati keaktifan peserta didik, mengamati keberanian bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

Pada tahap refleksi, setiap tindakan yang diimplementasikan di kelas, direfleksi, dikemukakan kembali (evaluasi diri) dengan langkah analisis, penjelasan, dan simpulan. Setelah mengetahui keberhasilan maupun kekurangan dari tindakan yang telah diterapkan pada siklus 1, kemudian melakukan rancangan siklus 2 yaitu rancangan untuk mencapai kesuksesan kembali dan meyakinkan atau menguatkan hasil pada siklus 1 dan memperbaiki langkah-langkah hambatan atau kesulitan yang telah ditemukan dalam siklus 1.

Pada tahap perencanaan siklus 2, dipersiapkan beberapa langkah (tindakan) yang salah satunya adalah mempersiapkan media *Si Sidol* yang akan digunakan. Adapun media *Si Sidol* yang akan digunakan adalah *tekarawa* (tebak kata aksara Jawa), *gopangku* (*golekana pasanganku*), *cergam* aksara Jawa (cerita bergambar aksara Jawa). Selanjutnya tahapan pada siklus 2 sama dengan tahapan pada siklus 1.

Penelitian Tindakan Kelas dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan media *Si Sidol*,

dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Mei, pada semester 2 tahun ajar 2017/2018, dengan 2 siklus. Adapun subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas VIIA SMP Negeri 4 Wates tahun ajar 2017/2018, yang berjumlah 32 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan, catatan harian, dan tes keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Instrumen penelitian menggunakan lembar pengamatan, catatan harian, dan penilaian keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Analisis data untuk proses pembelajaran menggunakan analisis deskriptif kualitatif, sedangkan data hasil belajar dianalisis dengan deskriptif kuantitatif.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini berupa pengamatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dan hasil pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses tindakan, diperoleh hasil bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan, siklus 1, dan siklus 2. Dengan penerapan media *Si Sidol* yang mengintegrasikan beraneka permainan, aktivitas kegiatan belajar menjadi lebih banyak dan mengasyikkan karena peserta didik tidak hanya melihat dan menyimak penjelasan guru. Temuan ini sejalan dengan pernyataan bahwa permainan yang sesuai dan dikaitkan dengan situasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari di sekitar peserta didik dapat diterapkan dalam aktivitas belajar (Kawuryan, Hastuti, Supartinah, 2018).

Sebagai contoh pada kegiatan pendahuluan, guru mengecek kehadiran peserta didik dengan bermain “*endi gayamu*”. Guru menyebutkan nama satu persatu peserta didik dan yang disebut namanya, berdiri dengan *matur* menggunakan bahasa Jawa *krama* dan mengekspresikan salah satu gerak spontanitas mereka dengan sopan. Terlihat beberapa peserta didik sudah secara optimal berekspresi di

depan teman-temannya tanpa rasa malu. Pada permainan melatih daya ingat "*gatekna lan titenana*", juga terlihat beberapa peserta didik sudah mengikutinya dengan aktif. Ketika namanya disebut atau diabsen, peserta didik dengan semangat berdiri lalu mengucapkan salah satu kata sesuai tema permainan dengan tidak mengulangi kata yang sudah disebutkan oleh temannya. Ketika terjadi pengulangan kata yang sama, peserta didik yang belum mendapat giliran akan spontan bersorak sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan. Contoh lain ketika guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi, maka beberapa sudah menunjukkan semangat dan ekspresi senang mengikutinya, terbukti dari suara lantang ketika bernyanyi dan beberapa gerakan badan yang dilakukan.

Daryanto (2017:208) menyatakan bahwa guru harus merubah kondisi pembelajaran yang mengarahkan kepada keaktifan peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, sehingga dapat melatih tanggung jawab peserta didik. Selama proses pembelajaran dengan media *Si Sidol*, guru juga menciptakan sebuah kondisi agar peserta didik mau bertanya dan mengemukakan pendapat. Hasilnya adalah beberapa peserta didik tidak hanya melihat, mendengarkan, dan mencatat saja tetapi menunjukkan keberaniannya dalam bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, sebagai sarana melatih keterampilan berkomunikasi, berfikir kritis dalam memecahkan masalah.

Perubahan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sudah tampak pada siklus 1 tetapi dari catatan lembar observasi menunjukkan bahwa keaktifan dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, didominasi beberapa peserta didik saja. Beberapa peserta didik juga masih terlihat tegang dan tidak percaya diri dalam mengikuti permainan. Tampak rasa takut salah di dalam menjawab pertanyaan. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, beberapa masih terdiam dan tidak menjawab, baru setelah ditunjuk langsung namanya, baru menjawab pertanyaan yang diberikan.

Dari hasil refleksi pada siklus 1, maka dipersiapkan beberapa langkah tindakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran di siklus 2. Pemberian *reward* atau bonus nilai bagi peserta didik yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru dengan diberi tanda setiap kali mampu bertanya dan mau menjawab. Hal ini diupayakan agar tidak hanya anak tertentu saja yang selalu aktif tetapi seluruh peserta didik yang ada di kelas tersebut. Sesuai dengan pendapat Warsono (2017: 25), pembagian kelompok dibuat dalam kelompok kecil, hal ini untuk mendorong keberanian dan keaktifan anggota yang pemalu atau bersikap tertutup untuk berpartisipasi. Setiap kelompok juga diberikan waktu dan kesempatan untuk berkreativitas. Kreativitas untuk membuat aturan-aturan kelompok seperti untuk saling menghargai pendapat, tidak berbicara sendiri ketika teman lain sedang berbicara, menghargai pendapat yang berbeda, maupun kreativitas untuk menyemangati kerja kelompoknya seperti membuat yel-yel, menciptakan nyanyian, dan lain-lain.

Hasil catatan pada lembar observasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus 2, meningkat dari siklus 1. Keaktifan dalam proses pembelajaran tidak hanya oleh peserta didik tertentu saja, tetapi seluruh peserta didik yang ada, sudah aktif di dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menunggu untuk diperintah guru, tetapi sudah ada inisiatif untuk bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengemukakan pendapat. Yulianto (2016:12) mengemukakan bahwa partisipasi belajar dan semangat peserta didik dapat meningkat dan tercapai kepuasan belajarnya jika mencapai puncak keberhasilan dalam permainan.

Selain keaktifan dalam proses pembelajaran, hasil keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan media *Si Sidol* juga menunjukkan peningkatan. Hal ini terlihat dari data-data di bawah ini.

*Media Pembelajaran "Si Sidol" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca*  
*Bethy Mahara Setyawati*

*Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pre tes, Pos tes dan Evaluasi dalam Materi Membaca dan Menulis Aksara Jawa Peserta Didik Kelas VIIA dengan media Si Sidol*

No.	Rentang Nilai	Siklus I		Siklus II		Evaluasi
		Pretes	Postes	Pretes	Postes	
1.	< 70	21	13	9	5	3
2.	$\geq 70$	11	19	23	27	29
3.	Persentase ketuntasan	35%	60%	73%	86%	91%

*Tabel 2. Tingkat Keterampilan Peserta Didik Kelas VIIA dalam Membaca dan Menulis Aksara Jawa dengan Media Si Sidol*

No.	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jml Peserta Didik	Persentase	Jml Peserta Didik	Persentase
1.	Sangat Trampil (91 – 100)	4	12 %	8	25 %
2.	Trampil (81 – 90)	9	28 %	14	44 %
3.	Cukup Trampil (70 – 80)	13	41 %	8	25 %
4.	Kurang Trampil (< 70)	6	19 %	2	6 %

*Tabel 3. Hasil Penerapan Media Si Sidol dalam Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Peserta Didik Kelas VIIA*

Hasil	Pra Tindakan	Siklus 1			Siklus 2		
		Korawa	Uthak-Uthik Mathuk	Tulantuku	Tekarawa	Gopangku	Cergam
Nilai < 70	19	9	7	4	6	4	0
Nilai $\geq 70$	13	23	25	29	26	29	32
Persentase ketuntasan	41%	82%			93%		

Pada siklus1, hasil pre tes menunjukkan bahwa yang nilainya  $\geq 70$  (tuntas) sebanyak 11 peserta didik (34%), sedangkan yang < 70 (tidak tuntas) sebanyak 21 peserta didik (66%). Hasil pos tes, ada 19 peserta didik (59%) yang mendapat nilai  $\geq 70$  (tuntas) dan 13 peserta didik (41%) yang mendapat nilai < 70 (tidak tuntas). Jumlah peserta didik tidak tuntas yang jauh lebih banyak dari jumlah peserta didik yang sudah tuntas pada pre tes, disebabkan karena banyak peserta didik yang belum hafal bentuk aksara Jawa *legena*, *sandhangan*, dan *pasangan*. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal aksara seperti:

aksara *legena* yang hampir sama (ඛඟ), (ඩඟ), (ඛඟඛඟ), (ඩඟඩඟ), (ඩඟඛඟ),

(ඩඟඛඟ) dan *pasangan* (ඛඟ, ගඟ), (ඩඟ, ගඟ), (ඛඟ, ගඟ), (ඛඟ, ගඟ).

Pada siklus 2, hasil pre tes menunjukkan dari jumlah peserta didik 32, yang mendapat nilai < 70 (tidak tuntas) adalah 9 peserta didik (27%) dan yang mendapat nilai  $\geq 70$  (tuntas) adalah 23 peserta didik (73%). Sedangkan hasil pos tes, menunjukkan peningkatan yaitu peserta didik yang mendapat nilai < 70 (tidak tuntas) adalah 5 peserta didik (14%), yang mendapat nilai  $\geq 70$  (tuntas) adalah 27 peserta didik (86%).

Pada setiap tes yang diberikan (pre tes dan pos tes) pada siklus 1 dan 2, hasilnya mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan persentase ketuntasan pada pre tes siklus 1 sebesar 35%, pada pos tes siklus 1 sebesar 60%, pada pre tes siklus 2 sebesar 73%, pada pos tes siklus 2 sebesar 86%. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil pre tes dan pos tes yang diberikan. Peserta didik semakin hafal masing-masing bentuk aksara Jawa *legena*, *sandhangan*, dan *pasangan* sehingga dapat memperlancar dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Sebagai contoh untuk membedakan aksara *nga*, *tha*, *ba*, *nya*, peserta didik memberi istilah seperti berikut:

Aksara nga (ඩඟ)	$\rightarrow$	sikil 1	Aksara tha (ඛඟ)	$\rightarrow$	sikil 1 ana benike
Aksara ba (ඩඟ)	$\rightarrow$	sikil 2	Aksara nya (ඩඟඛඟ)	$\rightarrow$	sikil 3

Untuk membedakan *sandhangan pepet* dan *taling* yaitu:

..... pepet (e) $\rightarrow$	diberi contoh tembung endhog (telur) (ඨඩහෝගුවුඟි)
..... taling (e) $\rightarrow$	Endhog kuwi wujude bunder, mula menawa sing wujude bunder iku sing suwarane e (pepet), ateges liyane swarane (pepet), iku mesthi migunakake taling
..... taling (e) $\rightarrow$	tela (ඩජාමානා)

Untuk membedakan *sandhangan cakra* dan *layar*. *Sandhangan cakra* dan *layar* sama-sama mempunyai bunyi (r), tetapi berbeda penggunaannya yaitu. *sandhangan layar* digunakan jika sebelum huruf (r)

adalah huruf vokal (dalam 1 kata). Sedangkan *sandhangan cakra* digunakan jika sebelum huruf (r) adalah huruf konsonan. Sebagai contoh:

..... cakra (.....r)	→ Krama (କ୍ରାମ), sebelum huruf (r) huruf konsonan.
..... layar (r)	→ Arta (ଅର୍ତ୍ତା), sebelum huruf (r) adalah huruf vokal

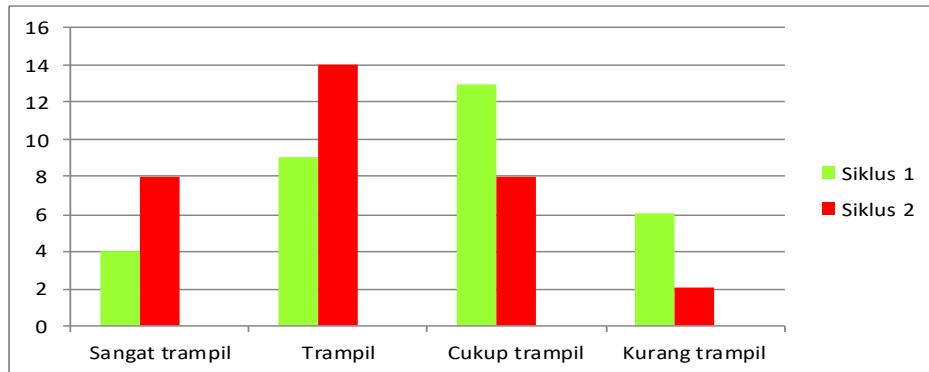
Menghafal aksara *pasangan* yang bentuknya hampir sama seperti *pasangan wa* dan *ma*. Maka cara menghafalnya jika *pasangan wa*, bentuknya seperti huruf C, sedangkan *pasangan ma*, bentuknya seperti huruf e. Sebagai contoh:

.....  (wa) → huruf C	.....  (ma) → huruf e
-----------------------	-----------------------

Selain pre tes dan pos tes, juga diberikan soal evaluasi. Evaluasi ini diberikan untuk mengetahui hasil akhir dari pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa *legena*, *sandhangan* dan *pasangan* dengan menggunakan media *Si Sidol*. Dari evaluasi yang diberikan menunjukkan bahwa ada 3 peserta didik (9%) yang mendapatkan nilai < 70 dan 29 peserta didik (91%) yang mendapat nilai ≥ 70.

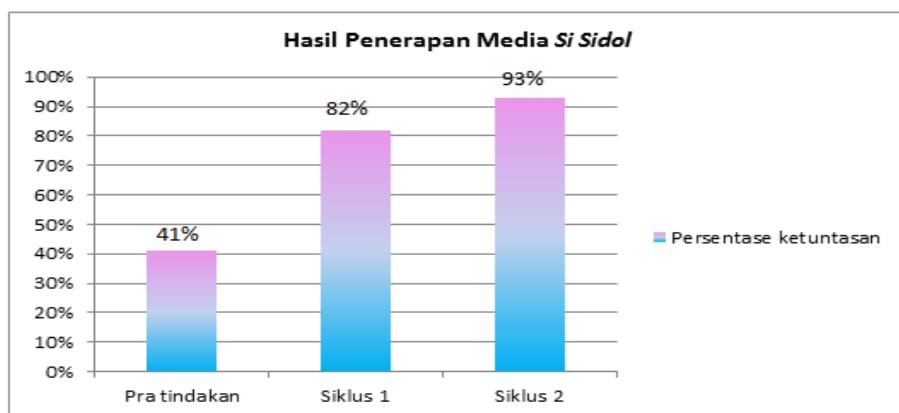
Tingkat keterampilan peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa dengan media *Si Sidol* pada siklus 1 dan 2, meningkat. Pada siklus 1 diperoleh hasil bahwa ada 4 peserta didik (12%) yang termasuk dalam kategori sangat terampil, 9 peserta didik (28%) termasuk dalam kategori terampil, 13 peserta didik (41%) termasuk dalam kategori cukup terampil, dan 6 peserta didik (19%) yang termasuk dalam kategori kurang terampil. Sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil ada 8 peserta didik (25%) yang termasuk dalam kategori sangat terampil, 14 peserta didik (44%) termasuk dalam kategori terampil, 8 peserta didik (25%) termasuk dalam kategori cukup terampil, dan 2 peserta didik (6%) yang termasuk dalam kategori kurang terampil. Perbandingan tingkat keterampilan peserta didik kelas VIIA dalam membaca dan menulis aksara Jawa

dengan media *Si Sidol* pada siklus 1 dan 2, dapat dilihat dari diagram di bawah ini:



Gambar 1 Diagram Batang Tingkat Keterampilan Peserta didik Kelas VIIA dalam Membaca dan Menulis Aksara Jawa dengan Media *Si Sidol*

Hasil penerapan media *Si Sidol* dalam keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa, juga terlihat meningkat. Data kemampuan awal menunjukkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa masih rendah dengan persentase ketuntasan 41%. Data ini diperoleh dari evaluasi atau latihan-latihan yang ditempuh oleh peserta didik sebelum diterapkan media *Si Sidol* dalam pembelajaran. Setelah diterapkan media *Si Sidol* menunjukkan peningkatan 82% pada siklus 1 dan 93% pada siklus 2. Hasil penerapan media *Si Sidol* dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2 Diagram Batang Penerapan Media *Si Sidol*

Media *Si Sidol* merupakan perubahan dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa. Penerapannya didukung langkah-langkah pembelajaran aktif dan inovatif dalam bentuk permainan-permainan sederhana yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Yulianto (2016:12), dengan media *Si Sidol*, peserta didik tidak merasa bahwa mereka sedang belajar karena menikmati materi pelajaran. Hasil belajar juga meningkat karena dengan media *Si Sidol*, sebagai bentuk evaluasi tidak menakutkan sehingga hasil optimal. Perubahan ini diupayakan agar peserta didik aktif dan mempunyai keterampilan dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Keterampilan inilah yang nantinya dapat menghadapi perkembangan jaman sehingga aksara Jawa dapat menjadi bagian dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi digital yang sedang berkembang.

Langkah-langkah penerapan media *Si Sidol* dimulai dari kegiatan pendahuluan. Guru berinovasi dalam mengecek kehadiran peserta didik dengan menciptakan lagu dengan lirik nama-nama peserta didik di kelas tersebut. Guru menyanyikannya dan peserta didik yang namanya disebut, berdiri dan mengucapkan sebuah kalimat berbahasa Jawa sebagai tanda kehadirannya. Guru juga menulis sebuah cerita dengan pelaku adalah para peserta didik. Ketika guru membacakan cerita, peserta didik yang disebut namanya segera mengucapkan kalimat tanda kehadirannya. Guru mengajak bermain "*endi gayamu*", "*gatekna lan titenana*", dan bentuk-bentuk inovasi dalam mengecek kehadiran peserta didik lainnya. Inovasi dalam mengecek kehadiran peserta didik ini dimaksudkan untuk melatih keberanian dalam berkomunikasi yang baik di depan guru dan teman-temannya.

Pada kegiatan inti, peserta didik difasilitasi guru untuk belajar aktif dengan berbagai macam permainan sederhana untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Kegiatan pertama pada siklus 1 yaitu permainan kotak aksara Jawa. Peserta didik menerima 4 lembar media kotak aksara Jawa *legena*. Peserta didik mengisi kotak

aksara tersebut. Sebagai contoh, mengisi kotak aksara *ha, na, ca, ra, ka*. Pada kotak tersebut, sudah tertulis salah satu aksara yaitu *ha*. Peserta didik diwajibkan menulis aksara lainnya (*na, ca, ra, ka*) dengan catatan tidak boleh menuliskan aksara yang sama pada kotak yang sejajar ke kanan ataupun ke bawah, sehingga satu deret kotak aksara terisi aksara *ha, na, ca, ra, ka*, walaupun tidak urut. Setelah itu dilanjutkan untuk *sandhangan dan pasangan*.

Kegiatan kedua yaitu permaianan *uthak-uthik mathuk* atau teka-teki silang. Peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing beranggotakan 4-5 orang. Masing-masing kelompok kemudian berkreativitas membuat yel-yel kelompok berupa lagu singkat dengan lirik bahasa Jawa yang berisi ungkapan semangat dan kekompakkan kelompok. Waktu penyelesaian dalam mengerjakan ditentukan guru, agar di dalam mengerjakannya, setiap kelompok bisa lebih bersemangat dan ada target dalam penyelesaiannya. Setelah semua selesai, guru bersama peserta didik membahas hasil pekerjaan.

Kegiatan ketiga peserta didik bermain dengan media *tulantuku* (*tuduhna dalam tumuju wangslanku*) dengan langkah yaitu peserta didik melihat tayangan *power point* yang berisi satu pertanyaan yang ditulis dengan aksara Jawa. Peserta didik kemudian membaca bersama-sama pertanyaan tersebut dan guru menunjukkan jalan menuju jawabannya. Setelah peserta didik termotivasi dan ada gambaran tentang cara permainan *tulantuku*, maka peserta didik yang ada dalam kelas dibagi menjadi 8 kelompok dengan anggota antara 3-4 peserta didik. Setiap kelompok diberi nama *tembang-tembang macapat* seperti *mijil, kinanthi, durma, megatruh, dhandhanggula, sinom, pocung, dan asmaradana*. Setelah bergabung, masing-masing kelompok menerima 5 lembar media *tulantuku* dan siap mengerjakan. Pada saat mengerjakan, diselingi dengan nyanyian yang memotivasi dan menyenangkan.

Pada siklus ke-2 kegiatan pertama, peserta didik dikondisikan untuk siap mengikuti permainan tebak kata aksara Jawa dengan cara

diajak menyanyikan lagu "*Apa Aku Iki*". Lagu ini menggunakan nada lagu "*Suwe Ora Jamu*" yang liriknya diubah menjadi "*Apa aku iki, Iki aku apa, aku apa iki, apa iki aku*". Pada saat peserta didik bernyanyi, guru menunjukkan beberapa gambar dan setelah lagu selesai peserta didik yang ditunjuk guru menyebutkan gambar tersebut adalah gambar apa. Kegiatan ini untuk menumbuhkan semangat peserta didik memulai permainan. Peserta didik kemudian menerima kartu tebak kata aksara Jawa. Setelah hitungan ketiga, peserta didik mulai membaca kalimat aksara Jawa yang tertulis pada kartu tebak kata. Setiap kartu tebak kata terdiri dari empat pertanyaan yang berupa kalimat sederhana beraksara Jawa yang memberikan arahan kepada jawaban pertanyaan.

Kegiatan kedua, peserta didik dalam satu kelas dibagi 8 kelompok dengan jumlah anggota kelompok 4 orang. Setiap kelompok diberi nama tempat wisata di Kulon Progo DIY (Pesisir Glagah, Waduk Sermo, Gua Kiskendha, Puncak Suralaya, Sendhang Clereng, Kali Buka, Pesisir Congot). Setiap kelompok diberi satu set kartu yang berisikan 40 kartu, dengan perincian 20 kartu bertuliskan kalimat dengan aksara Jawa dan 20 kartu berisikan gambar. Satu set kartu dikocok atau dalam bahasa Jawa *dikasut* terlebih dahulu agar acak dan dibagikan kepada peserta. 3 peserta mendapatkan 10 buah kartu dan 1 peserta mendapatkan 9 kartu, karena 1 kartu ditinggal/disembunyikan. Peserta didik kemudian mencari pasangan dari kartu yang dibawanya yaitu kartu yang bertuliskan aksara Jawa dengan pasangannya yang berupa kartu berisikan gambar. Jika peserta didik berhasil menemukan kartu beraksara Jawa dengan pasangannya, maka kedua kartu tersebut diletakkan di meja sampai dengan kartu yang dibawanya tinggal yang tidak ada pasangannya. Jika masing-masing peserta sudah selesai mencarikan pasangan kartu aksara Jawanya, maka kartu tersebut harus diperlihatkan kepada peserta lainnya untuk dilihat apakah cocok antara kartu beraksara Jawa dengan pasangannya. Tinggal kartu yang tidak ada pasangannya yang dibawa masing-masing peserta permainan.

Langkah selanjutnya, peserta saling mengambil kartu yang dibawa peserta lainnya secara urut melingkar, dengan catatan peserta yang akan diambil kartunya harus merahasiakan isi bacaan atau gambar yang ada di kartu tersebut. Demikian permainan dilakukan sampai batas waktu yang diberikan guru atau permainan telah selesai. Ketika kartu yang diambil dari peserta lain ternyata cocok dengan kartu yang masih dibawanya (ada pasangannya), maka kedua kartu tersebut diletakkan di meja dan dicatat di dalam lembar penilaian. Jika kebetulan semua kartu yang dibawanya sudah ada pasangannya dan peserta tersebut sudah tidak memegang kartu, maka saatgilirannya, dia tetap boleh mengambil kartu milik peserta lain. Sedangkan jika kartu tersebut tidak cocok, maka peserta didik saling mengambil kembali kartu milik temannya sampai semua kartu mendapatkan pasangannya dan hanya satu yang tidak. Peserta yang membawa kartu yang tidak ada pasangannya, maka dia diberi hadiah mengambil sebuah undian yang di dalamnya bertuliskan kalimat beraksara Jawa yang merupakan suatu perintah yang harus dikerjakan peserta tersebut di depan kelas, pada akhir permainan. Perintah tersebut seperti, *tembangna tembang dolanan “Gundhul-gundhul Pacul”, wacanen geguritan iki, gawe parikan kang isine bab kekancan*, dan lain sebagainya. Setiap kelompok menuliskan hasil kartu berpasangan yang berhasil ditemukan di dalam lembar hasil yang telah disiapkan. Selanjutnya penilaian permainan ini dilakukan secara individu, masing-masing peserta diminta untuk membacakan kalimat yang berhasil dipasangkan di depan kelas dengan tepat dan lancar.

Kegiatan terakhir pada siklus ke-2 adalah peserta didik dengan jumlah 32 dibagi ke dalam 8 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang peserta didik. Hal ini dimaksudkan dengan kelompok yang tidak terlalu banyak, kerja kelompok dapat lebih maksimal dan semua anggota kelompok dapat berperan dengan aktif. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik belajar tentang tokoh-tokoh wayang. Senada dengan hal ini, Soesilo (2004: 61-62) memaparkan bahwa untuk

memahami budaya Jawa, *tan kena ora* harus memahami wayang. Wayang mengandung makna lebih dalam karena mengungkapkan gambaran hidup semesta, *wewayangan urip*. Setelah masing-masing kelompok siap, guru membagikan 7 set (7 judul) cerita bergambar pada kelompok. Setiap 1 set cerita bergambar terdiri dari 5-6 bagian/potongan. Setiap kelompok membaca dan mengurutkan bagian-bagian cerita bergambar tersebut menjadi sebuah urutan cerita bergambar yang tepat. Bagian-bagian cerita bergambar, disusun dengan cara ditempelkan di selembar kertas. Setelah selesai menyusun 7 set cerita bergambar, setiap kelompok membaca kembali kalimat-kalimat yang terdapat dalam cerita bergambar, agar tersusun dengan tepat sebagai sebuah wacana sederhana beraksara Jawa. Hasil pekerjaan kemudian dikumpulkan di meja guru dan ketua kelompok maju ke depan mengambil undian. Undian berisi ketujuh judul cerita bergambar yang ditulis dengan aksara Jawa. Setiap kelompok selanjutnya maju membacakan kembali cerita bergambar sesuai dengan undiannya. Masing-masing anggota kelompok saling bergantian membacakan cerita bergambar tersebut. Guru memberikan penilaian kepada masing-masing kelompok berdasarkan lembar pengamatan membaca wacana sederhana beraksara Jawa yang telah disiapkan.

Pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa dengan media *Si Sidol* ternyata dapat membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dalam memecahkan masalah, berkreativitas, menanamkan karakter peserta didik untuk saling menghargai, jujur, percaya diri, berani, tolong menolong, dan lainnya (Supartinah, Kawuryan, S.P., & Hastuti, W.S. (2018).

Upaya melestarikan aksara Jawa tentu saja dengan berbagai cara seperti menuliskan kalimat-kalimat aksara Jawa di ruang-ruang yang ada di sekolah, membuat karya-karya kaligrafi aksara Jawa di selembar kertas yang dapat dijadikan hiasan dinding kelas, di *padasan*, pot bunga, kain, tembok-tembok sekolah sebagai karya mural, dan media-media lainnya.

Keterampilan peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa juga dapat diimplementasikan dalam berbagai karya digital.

#### **D. Penutup**

Hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa dengan media *Si Sidol* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan catatan pada lembar observasi, keaktifan peserta didik selalu meningkat setiap siklusnya. Tidak hanya beberapa peserta didik yang dominan, tetapi pada akhirnya seluruh peserta didik dapat partisipasi secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada sebelum diterapkannya penelitian tindakan kelas mencapai keberhasilan 41%, pelaksanaan siklus 1 mencapai 82% dan pelaksanaan siklus 2 mencapai keberhasilan 93%.

#### **Ucapanterima Kasih**

Karya ilmiah ini bisa terselesaikan, berkat banyak mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah Swt, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada kepala sekolah, rekan-rekan guru, dan para siswa di SMPN 4 Wates, Kulon Progo, Yogyakarta atas bantuan dan motivasinya.

#### **Daftar Referensi**

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Hughes, K., & Batten, L. (2016). The Development of Social and Moral Responsibility in Terms of Respect for the Rights of Others. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 147-160. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.93

*Media Pembelajaran "Si Sidol" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca*  
*Bethy Mahara Setyawati*

---

- Kawuryan, S.P., Hastuti, W.S, Supartinah. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Scientific Approach terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Cakrawala Pendidikan*, (2) 1, 71-84
- Khakhim, Indy G. 2008. *Mutiara Kearifan Jawa*. Jawa Tengah: Pustaka Kaona
- Lewis, M., & Ponzio, V. (2016). Character Education as the Primary Purpose of Schooling for the Future. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 137-146. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.92
- Maizatulliza M., & Kiely, R. (2017). "Students' Evaluation of their English Language Learning Experience". *Dinamika Ilmu*. Vol. 17 No. 2. P-ISSN: 1411-3031; E-ISSN: 2442-9651
- Mulyani, Hesti. 2013. *Komprehensi Tulis*. Yogyakarta: Astungkara Media
- Rahardi, Kunjana R. 2009. "Selamatkan Bahasa Jawa!" *Harian Kompas*, 21 Februari 2009. Edisi Jateng
- Riyadi, Slamet. 2002. *HaNaCaRaKa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama
- Rosyid, Moh. 2014. "Urgensi Penelitian Bahasa di Tengah Punahnya Bahasa Lokal" *Arabia* Vol. 6 No. 2 Juli – Desember 2014
- Soesilo. 2004. *Kejawen. Philosofi dan Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Jogja Mandiri
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Supartinah, Kawuryan, S.P., Hastuti, W.S. 2018. Pedoman Penjenjangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, (2) 1, 26-38
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tondo, F.H. 2009. "Kepunahan Bahasa-bahasa Daerah: Faktor Penyebab dan Implikasi Ethnolinguistik" *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, Volume 11 No. 2 Tahun 2009
- Warsono. 2017. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena
- Yulianto. 2016. *Mahir Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Diva Pers

