



**SRAMPANGAN – SADUMUK SAUNINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG BASA
NGOKO-KRAMA INGGIL BAHASA JAWA**

Agung Vendi Setyawan

SDN Tamanan 2 Kalasan

Contributor Email: agungvendis@gmail.com

Abstract

The research objectives were to improve the fifth-grade children's motivation and speaking competency in using the Basa Kromo Inggil speech level in Javanese in public school Tamanan 2 Kalasan. A classroom action research was implemented in two cycles using SRAMPANGAN game with card media scaffolded with slippers. Data were collected through learning Javanese with Basa Kromo Inggil speech level. The obtained data were analyzed descriptively and quatitatively. Research results show that children's learning motivation in Javanese with Basa Kromo Inggil speech level was improved to 55.71%. While, the children's competency in speaking Javanese with Basa Kromo Inggil speech level was also improved to 60% in cycle 1 and 90% in cycle 2. The learning processes and outcomes are also meant to conserve the Javanese cultural assets.

Keywords: *games, singing, learning Javanese, motivation, learning outcomes*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam rumpun muatan lokal (mulok). Di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya maupun di daerah Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur pada umumnya, pelajaran Bahasa Jawa dijadikan muatan lokal wajib. Di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari 4 (empat) kabupaten dan 1 (satu) kota wajib melaksanakan pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini sesuai dengan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah Dasar / Madrasah.

Untuk Sekolah Dasar, alokasi waktu pembelajaran Bahasa Jawa hanya 2 jam pelajaran/jp (2 jp X 35 menit) setiap minggunya. Pembelajaran Bahasa Jawa dengan waktu yang terbatas tersebut juga dilaksanakan di SD Negeri Tamanan 2. Hal ini memicu semangat para guru untuk menggunakan waktu sebaik mungkin sehingga setiap kompetensi dasar yang diajarkan pada setiap kali pertemuan harus secara maksimal. terserap dengan baik oleh para siswa.

Di masyarakat Jawa ada beberapa tata bahasa yang harus diterapkan pada saat berbicara yakni *basa ngoko lugu*, *krama madya* dan *krama inggil*. Secara umum sesuai adat kebiasaan, anggota masyarakat Jawa yang usianya lebih muda ketika berbicara dengan orang yang lebih tua diharapkan memakai *basa krama inggil*. Hal ini sesuai *unggah-ungguh basa* atau tata cara berinteraksi.

Bahasa Jawa yang notabene merupakan bahasa ibu dan bahasa sehari-hari bagi masyarakat di wilayah Yogyakarta terutama di pedesaan. Namun saat ini penerapan *unggah-ungguh basa* cukup memprihatinkan. Tidak sedikit anak yang menggunakan *basa ngoko* ketika berbicara dengan orang yang usianya lebih tua bahkan terhadap orang tuanya sendiri.

Di sekolah maupun di masyarakat, masih banyak terdapat anak yang berperilaku belum sesuai dengan *unggah-ungguh* (tata cara berinteraksi) baik secara lisan maupun tingkah lakunya. Seperti di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan, tidak sedikit anak yang masih perlu bimbingan dalam hal *unggah-ungguh* dalam berbahasa. Tak sedikit warga masyarakat

di suku Jawa yang mengatakan bahwa sekarang ini “wong Jawa ilang jawane” yang dalam Bahasa Jawa artinya orang Jawa hilang identitas ke-jawa-annya di lingkungan masyarakat perkotaan dan juga pedesaan.

Di samping masalah bahasa daerah, terdapat hal lain di masyarakat khususnya dunia anak-anak yang mulai bergeser dan berubah sebagai dampak modernisasi dan globalisasi yakni permainan tradisional. Permainan anak-anak tradisional saat ini sedikit demi sedikit beralih ke permainan modern melalui *gadget*. Padahal *gadget* menyebabkan individualistis pada diri anak. Sosialisasi anak dengan lingkungannya berkurang karena sibuk dengan *gadget* mereka.

Ada berbagai permainan tradisional yang melatih motorik kasar anak seperti bermain *egrang*, *engklek*, *dakon*, *thik-thok*, *trakol*, *betengan*, dan lain-lain. Keberadaan permainan tersebut saat ini jarang dimainkan oleh anak-anak terutama di kota-kota besar. Namun ada beberapa sekolah telah sedikit mengadakan reformasi dalam kegiatan sekolah melalui pelestarian permainan tradisional.

Melihat keberadaan permainan tradisional yang mulai terkikis dengan adanya game pada *gadget*, maka penulis menciptakan inovasi baru berupa permainan SRAMPANGAN yang merupakan akronim dari S = sabet (dalam Bahasa Jawa berarti melempar); RA = rangkai; M = mencari; dan PANGAN = pasangan. Bila diartikan secara menyeluruh permainan SRAMPANGAN merupakan permainan sederhana menggunakan kartu kata berbahasa Jawa yang diletakkan di dalam lingkaran lalu dilempar menggunakan sandal kemudian dirangkai melalui proses membaca aksara Jawa, mencari jodoh kata serta memasangkannya. Dalam satu kartu kata terdiri dari dua bentuk yakni *basa ngoko* – aksara Jawa berbunyi *basa krama inggil* atau sebaliknya.

Bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan terutama bagi anak-anak. Saat ini, keberadaan lagu anak-anak jumlahnya sedikit. Bahkan tidak sedikit anak menyanyikan lagu-lagu orang dewasa yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini dapat menyebabkan daya pikir mereka menjadi berpikir dewasa sebelum waktunya. Tak hanya lagu berbahasa Indonesia saja, lagu anak-anak berbahasa Jawa yang baru atau

sering disebut lagu dolanan juga bernasib sama yakni jumlahnya sedikit saat ini. Dengan keberadaan lagu anak-anak khususnya lagu berbahasa Jawa yang jumlahnya relatif sedikit, maka penulis melakukan inovasi dengan menciptakan lagu berjudul SADUMUK SAUNINE. Lagu ini dinyanyikan dengan cara merangkai sendiri kata-kata dengan nada (not angka) yang telah ditentukan. Kata-kata yang dirangkai diperoleh dengan cara bermain SRAMPANGAN.

Inovasi pembelajaran dengan menerapkan permainan SRAMPANGAN dan cipta lagu sekaligus gerak lagu SADUMUK SAUNINE pada pembelajaran Bahasa Jawa yang penulis lakukan di SDN Tamanan 2 Kalasan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Fokus materi berupa penggunaan basa ngoko dan basa krama inggil khususnya nama-nama bagian tubuh manusia.

Suyatno (2005: 12) menyatakan bahwa permainan adalah salah satu cara untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan sebenarnya yang sangat efektif untuk menjelaskan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Sedangkan Raisatun Nisak (2012: 11) menyatakan bahwa game sebagai sarana transformasi ilmu bagi anak. Menurut Don Campbell dalam Alex Tri Kantjono Widodo (2002: 6) berpendapat bahwa bermusik dapat meningkatkan koneksi saraf dalam otak sehingga dapat merangsang keterampilan verbal, dapat mengajari anak tentang kebiasaan belajar yang baik, dan dapat membantu dalam mengingat fakta-fakta dengan mudah. Dalam bernyanyi tidak lepas dari akting. Don Campbell dalam Alex Tri Kantjono Widodo (2002: 125) juga membedakan berekspresi atau berakting dalam menyanyi menjadi dua macam yaitu berakting sesuai dengan tema lagu dan berakting sesuai dengan irama musik.

B. Metode

Tujuan inovasi pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Jawa khususnya di kelas V (lima) di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan. Manfaat dari inovasi pembelajaran ini memberikan informasi bahwa dengan melakukan inovasi pembelajaran berupa permainan dan lagu *SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE*

dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat membuat siswa lebih tertarik belajar Bahasa Jawa. Mereka akan lebih senang dan secara tidak langsung mereka belajar *unggah-ungguh* Jawa sehingga dapat mengubah pola tingkah laku serta tutur kata mereka menjadi lebih santun.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Masnur Muslich (2011 : 10) menyebutkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat bermanfaat bagi pemecahan masalah pembelajaran. Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberdayakan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Pada inovasi pembelajaran Bahasa Jawa dengan SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE ini, penulis menggunakan 2 (dua) siklus perbaikan pembelajaran. Perbedaan antara siklus I dan siklus II adalah pada setting tempat. Pada siklus I dilakukan di halaman sekolah (*outdoor*) sedangkan pada siklus II dilakukan di dalam ruang kelas (*indoor*).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan pada latar belakang internal di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa pada semester 1 (satu), penulis menemukan ide untuk menciptakan karya inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran tersebut penulis lakukan agar aktivitas belajar siswa dan hasilnya dalam kompetensi membaca dan menulis Aksara Jawa dapat meningkat. Hal tersebut juga bertujuan agar siswa juga mampu mengembangkan kemampuannya untuk berbahasa Jawa krama, bertingkah laku lebih baik, sopan dan santun bertutur kata. Proses munculnya ide dan faktor pemicunya antar lain sebagai berikut :

- a. Sebagian besar anak usia SD ketika beristirahat suka bermain.
- b. Adanya sandal yang dimiliki oleh siswa terutama siswa kelas III, IV, V dan VI yang ditata di luar kelas. Sandal yang dimiliki siswa dapat dijadikan alat permainan yang atraktif untuk menguji ketangkasan anak melalui permainan SRAMPANGAN (S = sabet, RA = rangkai, M = mencari, PANGAN = pasangan).

- c. Lagu anak-anak saat ini jumlahnya sedikit bahkan nihil. Penulis lalu berpikir membuat syair lagu yang mudah dinyanyikan, mudah diganti syair dan edukatif sebagai alat untuk mengingat materi bahkan untuk bermain. Penulis kemudian menciptakan lagu bermain (dolan) berjudul SADUMUK SAUNINE. Kata SADUMUK berasal dari kata dasar “dumuk” artinya memegang. Kata SAUNINE berasal dari kata dasar “muni” artinya suara. Lagu SADUMUK SAUNINE artinya lagu yang dimainkan sambil memegang/mempraktikkan sekaligus menyebut namanya secara bersamaan baik dalam Bahasa Jawa ngoko maupun krama.
- d. Adanya sampah kertas yang penulis gunakan atau memanfaatkan untuk membuat kartu permainan SRAMPANGAN (S = sabet, RA = rangkai, M = mencari, PANGAN = pasangan).
- e. Adanya pengalaman penulis menjadi penyiar radio saat menayangkan adlib acara singkat berjudul Sinau Basa Jawi (SBJ).
- f. Halaman SD Negeri Tamanan 2 Kalasan yang luas.
- g. Ruang kelas yang cukup luas dengan meja dan kursi yang mudah diangkat dapat dijadikan sebagai tempat bermain sambil belajar.

Karya inovasi pembelajaran yang penulis ciptakan merupakan gabungan dari permainan dan lagu. Inovasi pembelajaran yang dilakukan penulis agar dapat diukur tingkat keberhasilannya, maka dilakukan menggunakan tehnik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang prosedurnya melalui rangkaian berdaur. Menurut Epon Ningrum (2014 : 23) mengartikan bahwa PTK merupakan suatu penelitian reflektif yang dilakukan di dalam kelas dengan melakukan berbagai tindakan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Pada inovasi pembelajaran Bahasa Jawa dengan SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE ini, penulis menggunakan 2 (dua) siklus perbaikan pembelajaran. Perbedaan antara siklus I dan siklus II adalah pada setting tempat. Pada siklus I dilakukan di halaman sekolah (outdoor) sedangkan pada siklus II dilakukan di dalam ruang kelas (indoor).

2. Pembahasan

a. Proses Penemuan/ Pembaharuan

Proses penemuan dalam inovasi pembelajaran berupa bermain, mencipta lagu sekaligus mempraktikkan berjudul SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE ini meliputi beberapa langkah berikut.

1) Penemuan Lagu *Sadumuk Saunine*

Lagu *Sadumuk Saunine* penulis ciptkan dengan menggunakan cara-cara manual yakni dengan merangkai kata-kata tentang *basa ngoko-basa krama inggil* berhubungan dengan nama-nama anggota tubuh. Penulis lalu memanfaatkan aplikasi pada *smartphone* yang diunduh dari *Playstore* bernama *Note Recognizer* yang berfungsi mengubah suara yang langsung direkam menjadi not balok.

Lagu *SADUMUK SAUNINE* yang telah ditulis dalam bentuk not balok melalui penggunaan aplikasi *Note Regognize* memang kurang memuaskan. Untuk menghasilkan susunan not angka sebagai dasar penulisan lagu yang diciptkan penulis, maka penulis melakukan berbagai strategi. Penulis melakukan terobosan dengan berkolaborasi dengan guru-guru taman kanak-kanak (TK) yang tergabung dalam wadah Forum Guru Sleman Menulis (FGSM).

Dari susunan not balok hasil aplikasi dari *Note Recognize* dikolaborasikan melalui diskusi dengan para guru pada Forum Guru Sleman Menulis (FGSM) maka diperoleh not angka dari lagu *SADUMUK SAUNINE* dengan ketukan 2/4. Adapun syair lagu beserta not angka tersebut dapat disajikan berikut.

SADUMUK SAUNINE

Cipt. Agung Vendi Setyawan

$\frac{2}{4}$

0 5 1 2 | 3 1 . | 3 2 1 7 | 1 2 2 0 |
A yo pra kan ca ke ne pa cha mre ne a

3 4 3 2 | 4 3 3 . | 1 2 2 1 | 7 1 0 |
si na u ba sa ja wa pe ra nga ne a wak

5 1 2 | 3 1 . | 3 2 1 7 | 1 2 . |
si nah muk ta ka ba thuk pa la ra pan

3 4 2 | 4 3 3 1 | 3 2 2 1 | 7 1 . |
ku ping ta u ngan gu lu ja ngga i rung gra na

- 2) Pembuatan Kartu Kata untuk Bermain SRAMPANGAN (Sabet, RA-ngkai, M-encari, PAsa-NGAN)

Alat dan Bahan membuat kartu Srampangan Terdiri dari :

(1) karton bekas tempat susu bubuk; (2) kertas HVS; (3) isolasi bening lebar; (3) spidol warna-warni (merah, biru, hijau); (4) penggaris; (5) lem; dan (6) gunting.

Adapun langkah-langkah membuat kartu SRAMPANGAN yakni : 1) Kertas karton digaris dan dibagi menjadi beberapa kotak berbentuk persegi panjang dengan ukuran (7 cm X 4,5 cm). Lalu dipotong. 2) Kertas HVS berwarna yang telah diberi tulisan latin nama-nama anggota tubuh baik dalam basa ngoko maupun basa krama inggil lalu dipotong kecil-kecil dengan ukuran (4 cm X 1 cm). 3) Setiap potongan karton dibagi menjadi dua kolom. Dua kolom tersebut pertama untuk menempelkan nama-nama anggota tubuh dalam tulisan latin dan kolom kedua untuk menuliskan aksara Jawa. Kata yang dituliskan dalam satu kartu berbeda. Misalnya kata yang ditulis latin adalah basa ngoko, maka yang ditulis dengan aksara Jawa adalah basa krama inggil. Namun satu kartu tersebut adalah nama dari satu bagian tubuh. Berlaku pada kartu pasangannya dengan tata penulisan dibalik. 4)

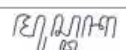
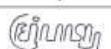
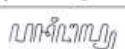
Setelah ditemplei kertas bertuliskan huruf latin dan ditulisi aksara Jawa lalu diberi isolasi bening berukuran lebar. Dari dua kelompok kartu tersebut, nantinya siswa ditugasi untuk menjodohkan antara kartu yang berwarna merah muda dengan kartu yang berwarna hijau muda 23 dengan cara membaca aksara Jawa yang tertulis pada masing-masing kartu yang didapatkan menggunakan bantuan *Kartu Pitulungan Aksara Jawa*.

3) Pembuatan Kartu Pitulungan Aksara Jawa

Fungsi dari kartu ini adalah untuk membantu siswa dalam membaca aksara Jawa yang tertera pada kartu SRAMPANGAN. Kata Pitulungan merupakan kata dari bahasa Jawa yang berarti bantuan.

4) Pembuatan Kartu Jawaban

Kartu jawaban digunakan sebagai pegangan guru dalam meneliti pasangan kartu yang dipasangkan oleh siswa. Pada akhir pembelajaran, para siswa akan mendapatkan beberapa lembar kertas yang berisi pasangan kata tentang nama-nama anggota tubuh manusia dalam 3 (tiga) bentuk penulisan yakni dalam *basa ngoko*, *basa krama inggil* dan *aksara Jawa*. Adapun kartu jawaban tersebut terdiri dari 36 (tiga puluh enam) lembar. Kartu-kartu jawaban tersebut di antaranya dapat disajikan berikut.

Kepala (<i>Bahasa Indonesia</i>)		Rambut (<i>Bahasa Indonesia</i>)	
Basa Ngoko	Basa Krama	Basa Ngoko	Basa Krama
sirah	mustaka	rambut	rikma
			
Telinga (<i>Bahasa Indonesia</i>)		Mata (<i>Bahasa Indonesia</i>)	
Basa Ngoko	Basa Krama	Basa Ngoko	Basa Krama
gelung	ukel	mripat	paningal
			

Hidung (<i>Bahasa Indonesia</i>)		Mulut (<i>Bahasa Indonesia</i>)	
Basa Ngoko	Basa Krama	Basa Ngoko	Basa Krama
irung	grana	lambe	lathi
			

5) Pembuatan Gambar Bagian Anggota Tubuh pada Kertas Aska

Alat yang digunakan untuk membuat gambar berupa kertas putih, pensil dan penghapus. Gambar yang dibuat berupa gambar-gambar anggota tubuh. Gambar yang telah dibuat di kertas lalu di-scan dan disimpan dalam bentuk JPEG. Hal ini bertujuan agar gambar yang dibuat dapat sewaktu-waktu digunakan kembali dengan cara di-print pada kertas HVS tanpa harus menggambar lagi.

Gambar-gambar yang sudah dibuat tersebut selain digunakan pada saat kerja kelompok oleh siswa, juga digunakan penulis untuk membuat video pembelajaran. File gambar yang tersimpan dalam bentuk JPEG tersebut lalu digabung-gabungkan dengan aksara Jawa dan basa ngoko maupun basa krama inggil menggunakan Ms. Power Point untuk dijadikan file bahan video yang telah dikonversi dalam bentuk file MP4 mentah.

6) Pembuatan Nada Dasar Lagu SADUMUK SAUNINE Bentuk Not Angka

Syair lirik lagu bersifat fleksibel dapat diubah-ubah yakni pada baris ke-3 dan ke-4. Pada saat diskusi usai bermain SRAMPANGAN, siswa menyusun lagu dari kata-kata yang diperolehnya dengan berbagai variasi syair. Pada akhirnya, siswa secara berkelompok menyanyi lagu SADUMUK SAUNINE sesuai dengan kreasinya masing-masing sambil memegang sendiri bagian-bagian tubuh tertentu seperti tangan, kaki, mulut, dll.

7) Pembuatan video pembelajaran Bahasa Jawa

Pembuatan video menggunakan perpaduan antara Ms. Powerpoint dan Wondershare Filmora. Video tersimpan dalam bentuk AVI maupun MP4 yang dapat dilihat pada laptop, komputer PC maupun handphone/smartphone. Pembuatan video pembelajaran diawali dengan pengambilan gambar video menggunakan kamera saku. Penulis menggunakan kamera Canon Powershot SX 400 IS dan menggunakan tripod. Gambar video yang diperoleh digunakan untuk video penutup. Setelah itu, penggabungan gambar dan tulisan (basa ngoko, basa krama inggil dan aksara Jawa) dengan menggunakan Ms. Powerpoint yang kemudian dikonversi ke dalam file MP4. Penggabungan beberapa video mentah menggunakan software Wondershare Filmora.

8) Membuat cerita pendek yang telah penulis sebarikan kepada peserta didik

Penulis membacakan cerita maupun menyuruh peserta didik untuk membaca cerita pendek yang berhubungan dengan basa ngoko dan basa krama inggil pada pagi hari. Setiap hari ceritanya berganti. Cerita-cerita pendek yang telah penulis buat lalupenulis gabungkan dan menjadi buku cerita berjudul “Sinau Basa Jawa Bersama Lio”. Namun buku cerita tersebut hanya sebatas untuk kalangan sendiri di sekolah. Belum dicetak, belum berISBN dan belum diperluas ke khalayak umum. Hal ini hanya dimaksudkan sebagai tindak lanjut dan pendalaman materi dan membudayakan gerakan literasi di sekolah penulis. Buku ini berisi beberapa cerita pendek menggunakan Bahasa Indonesia yang didalamnya diselipkan kalimat-kalimat menggunakan Bahasa Jawa baik basa ngoko maupun basa krama inggil. Bukan hanya cerita saja, namun disajikan pula gambar dari anggota tubuh manusia

dengan dilengkapi aksara Jawa beserta namanya dalam 3 (tiga) bahasa yakni Bahasa Indonesia, basa ngoko dan basa krama inggil. Gambar-gambar pada buku ini penulis buat sendiri dengan gambar tangan lalu di scan dan disimpan dalam bentuk file JPEG. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak terhadap buku bacaan sebagai sarana mensosialisasikan budaya membaca dalam gerakan literasi.

b. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Sebelum melakukan pembelajaran, guru menyiapkan beberapa hal seperti : (1) Kartu Srampangan, yaitu kartu yang digunakan untuk siswa untuk disabet menggunakan sandal; dan (2) Gambar Anggota Tubuh, yang telah dicetak menggunakan kertas HVS lalu ditempel pada papan tulis menggunakan solatip transparan. Setelah ditempel, lalu dibuat garis panah menggunakan spidol yang berfungsi untuk tempat menuliskan jawaban. Aplikasi praktis inovasi pembelajaran bermain, mencipta lagu sekaligus mempraktikkan berjudul SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE meliputi 2 (dua) tahap yakni sebagai berikut.

1) Siklus I

Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran dilakukan di halaman sekolah (outdoor) yakni pada hari Sabtu, 12 November 2016. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 jp = 2 X 35 menit) pada jam ke-1 dan ke-2.

a) Langkah-langkah pembelajaran pada Siklus I

- (1) Salah satu siswa membuat lingkaran tempat bermain SRAMPANGAN berbentuk lingkaran menggunakan kayu dengan ujungnya diberi kapur warna lalu bergerak melingkar. Tempat bermain SRAMPANGAN dapat dilakukan di halaman sekolah (apabila tidak hujan atau basah berair). Dapat juga dilakukan di dalam kelas (apabila terjadi

hujan atau halaman dalam keadaan basah berair). Tempat menjadi faktor utama karena bila basah akan merusak kartu yang dipakai untuk bermain.

- (2) Membuat 3 (tiga) kelompok siswa masing-masing terdiri dari 3-4 anak.
- (3) Setiap anak membawa 1 (satu) buah sandal sebagai alat untuk melempar atau menyabet kartu srampangan.
- (4) Sebelum permainan dimulai, salah satu anak mengacak kartu srampangan dalam keadaan tebalik/telungkup. Lalu ditumpuk rapi dan diletakkan di tengah lingkaran.
- (5) Guru bersama siswa melihat sandal mana yang paling dekat dengan lingkaran. Sandal yang paling dekat dengan lingkaran, maka pemilik sandal tersebut mendapat giliran bermain paling dahulu diikuti pemilik sandal lainnya yang cukup dekat dengan lingkaran.
- (6) Setiap anak seluruh anggota kelompok secara bergantian wajib melemparkan sandal dari garis start secara bergantian.
- (7) Setiap anak harus berusaha menyabet atau melempar kartu srampangan yang ada di dalam lingkaran menggunakan sandal supaya keluar dari lingkaran tersebut. Setiap anak harus bisa mencari atau memikirkan trik-trik tersendiri agar dapat mengeluarkan kartu dari lingkaran. Hal ini mendidik siswa mau berpikir dan bekerja keras.

- (8) Kartu srampangan yang keluar dari lingkaran lalu dirangkai dengan cara membaca aksara Jawa dan mencari pasangan kata pada kartu lain yang didapatkan.
- (9) Kartu-kartu yang berhasil didapatkan lalu dipasangkan menurut bunyi yang tertera pada kartu tersebut dengan cara membaca aksara Jawa sekaligus kata yang berada di atas maupun di bawah aksara Jawa tersebut. Hal ini mendidik siswa untuk teliti.
- (10) Bagi kelompok siswa yang memiliki kartu lain yang tersisa dan tidak memiliki pasangan kartnya, maka dapat ditukar atau diberikan/ disumbangkan ke kelompok lain yang memiliki kartu pasangannya. Hal ini bertujuan untuk mendidik siswa dalam hal tolong menolong dengan rasa ikhlas dan kerja sama.
- (11) Setelah kartu-kartu selesai dipasangkan lalu dikonsultasikan ke guru. Kata-kata yang didapat dari kartu-kartu yang dipasangkan lalu dicatat pada lembar kerja kelompok. Pada lembar kerja kelompok ini dituliskan pasangan kata yang didapat baik dalam basa ngoko maupun basa krama berkenaan dengan nama-nama anggota tubuh.
- (12) Setiap kelompok menuliskan pula pada whiteboard berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh garis anak panah.

(13) Setiap kelompok siswa lalu diberi tugas membuat syair lagu SADUMUK SAUNINE berdasarkan kata-kata yang mereka dapatkan. Kata-kata dapat diulang tetapi pada nada yang berbeda. Agar didapat syair lagu yang tepat, maka setiap kelompok dapat mengkonsultasikan syair lagu kepada guru. Hal ini bertujuan juga supaya ketika menyanyikan nada dan syair dapat dinyanyikan dengan tepat.

(14) Setiap kelompok lalu mempresentasikan hasil pembuatan lagu SADUMUK SAUNINE di depan kelas dengan dibimbing oleh guru. Setiap kelompok bernyanyi sambil memperagakan bagian mana yang ditunjukkan dari kata-kata yang diucapkan.

Usai presentasi, semua anak bersama guru bernyanyi bersama-sama lagu SADUMUK SAUNINE. Dalam hal ini mengajak anak untuk mengingat kata-kata secara perlahan dibarengi dengan menunjuk bagian-bagian tubuh masing-masing anak sendiri sesuai kata yang diucapkan.

2) Siklus II

Saka

Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas (indoor) yakni pada hari Sabtu, 19 November 2016. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran ($2 \text{ jp} = 2 \times 35 \text{ menit}$) pada jam ke-1 dan ke-2. Langkah-langkah pembelajarannya sama dengan siklus pertama. Yang membedakan adalah setting tempat dan jumlah kelompok. Pada tahap kedua ini, setting permainan *Srampangan* dilakukan di dalam ruang kelas (indoor). Hal

ini didasari pada permasalahan pelaksanaan pada tahap pertama yaitu sulitnya mengeluarkan kartu srampangan dari dalam lingkaran terhambat oleh permukaan halaman yang ber-conblock tidak rata. Sebelum dilakukan permainan Srampangan, para siswa menata ruang kelas sedemikian rupa dengan meletakkan meja dan kursi pada sisi pinggir ruang kelas sehingga ruang kelas terlihat lebar pada bagian tengahnya. Jumlah kelompok siswa terbagi dalam 2 (dua) kelompok. Hal ini berbeda dengan pada Siklus I yang berjumlah 2 (dua) kelompok. Perubahan pengelompokan siswa digunakan untuk menghemat waktu agar lebih cepat dan efektif.

c. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran diperoleh dari dua jenis. Data pertama berupa hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa untuk mengukur motivasi siswa. Data yang kedua dari hasil tes tertulis yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa.

1) Kuesioner

Lembar kuesioner dibagikan oleh guru setelah dua siklus pelaksanaan pembelajaran dilakukan. Kuesioner ini terdiri dari dua bentuk yaitu berupa ceklist (V) maupun uraian singkat. Kuesioner bertujuan untuk mengukur motivasi siswa terhadap inovasi pembelajaran yang telah dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yaitu SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE. Siswa juga diminta untuk memberikan kritik dan saran tentang SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE yang telah diterapkan.

2) Hasil Pengamatan Guru

Hasil pengamatan guru digunakan untuk melihat aktifitas siswa dalam menerapkan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Adapun nilai-nilai tersebut antara

lain berupa nilai komunikasi, teliti, kerja keras dan kreatif. Skala penilaiannya yaitu dengan rentang 1-4.

3) Hasil Kerja Kelompok

Hasil kerja kelompok dalam siklus 1 dan siklus 2 dapat menghasilkan pasangan kata dan bait lagu yang signifikan.

Data Hasil Kegiatan Kerja Kelompok Siklus I

NO	NAMA KELOMPOK	NAMA KEGIATAN	
		JUMLAH KATA	JUMLAH BAIT/ SYAIR LAGU
1	I	20 pasang kata (40 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu
2	II	9 pasang kata (18 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu
3	II	7 pasang kata (14 kartu yang didapatkan)	2 bait lagu

Data Hasil Kegiatan Kerja Kelompok Siklus II

NO	NAMA KELOMPOK	NAMA KEGIATAN	
		JUMLAH KATA	JUMLAH BAIT/ SYAIR LAGU
1	I	10 pasang kata (20 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu
2	II	26 pasang kata (52 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu

4) Tes Tertulis Individual

Daftar Nilai Tes Tertulis Individual

NO	NAMA RESPONDEN	NILAI		
		TAHAP PRA INOVASI PEMBELAJARAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	X-1	70	80	90
2	X-2	66	70	85
3	X-3	74	75	95
4	X-4	76	50	63
5	X-5	86	95	93
6	X-6	79	100	93
7	X-7	70	65	93
8	X-8	75	75	95
9	X-9	66	70	93
10	X-10	68	65	88
JUMLAH NILAI		730	745	888
NILAI RATA-RATA		73	74,5	88,8
NILAI TERTINGGI		86	100	95
NILAI TERENDAH		66	50	63

d. Analisis Data Hasil Implementasi dalam Pembelajaran

1) Analisis Data Kuesioner

Data hasil kuesioner digunakan peneliti/ guru untuk mengukur peningkatan motivasi siswa ketika dilakukan inovasi pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE. Berikut ini analisis dari data kuesioner yang diperoleh setelah siswa mengisinya :
Rumus Penghitungan Prosentase = $\frac{\text{Jumlah Perolehan}}{140} \times 100\%$

a) Hasil Penghitungan :

- (1) Responden yang menjawab SL (selalu) sebanyak 55,71%.
- (2) Responden yang menjawab SR (sering) sebanyak 35,71%.
- (3) Responden yang menjawab KK (kadang-kadang) sebanyak 7,14%.
- (4) Responden yang menjawab TP (tidak pernah) sebanyak 1,23%.

b) Analisis Data

Motivasi belajar dikatakan naik apabila responden banyak yang mengisi kuesioner SL (selalu) lebih banyak dibandingkan pernyataan yang lain. Dari data tersebut didapatkan bahwa dari 10 anak tersebut yang termotivasi persentasenya sebesar 55,71%.

2) Analisis Data Hasil Pengamatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan siswa terkait nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa didapatkan berbagai kesimpulan yaitu : (a) 95% siswa telah berkomunikasi secara aktif dan baik dengan teman maupun guru; (b) 90% siswa telah teliti dalam mengerjakan tugas selama pembelajaran; (c) 95% siswa telah menunjukkan kerja sama dengan baik dengan temannya baik dalam satu kelompok maupun berbeda kelompok; dan (d) 90% siswa telah menunjukkan sikap kreatif baik

ketika bermain dengan trik-trik tersendiri maupun ketika membuat/ menyusun katakata menjadi lagu.

3) Analisis Data Tes Tertulis

a) Hasil Kerja Kelompok

Berdasarkan hasil kerja kelompok pada Siklus I dengan terbagi menjadi 3 (tiga) kelompok dapat terlihat bahwa dalam mendapatkan kartu tergantung pada trik-trik kreatif yang diterapkan oleh masing-masing kelompok terkait kerja sama dan komunikasi para anggotanya. Ketelitian juga berpengaruh pada kecepatan membaca aksara Jawa untuk mencari pasangan kata. Hal ini juga terlihat pada Siklus II bahwa kuantitas atau jumlah pasangan kartu didasari pada bagaimana caranya dari masing-masing anggota kelompok untuk mengeluarkan kartu dari lingkaran dan kecepatan serta ketelitian membaca aksara Jawa.

b) Tes Tertulis Individual

Data hasil kuesioner digunakan peneliti/ guru untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa ketika dilakukan inovasi pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE. Berikut ini analisis dari data hasil tes tertulis yang diperoleh siswa.

(1) Siklus I

Hasil belajar Bahasa Jawa siswa berupa nilai tes tertulis pada materi basa ngokobasa krama inggil sebelum prainovasi pembelajaran dibandingkan dengan nilai tes tertulis setelah Siklus I terjadi peningkatan sebesar 60% (sebanyak 6 orang siswa dari 10 orang siswa mengalami kenaikan nilai hasil tes tertulis).

(2) Siklus II

- (a) Hasil belajar Bahasa Jawa siswa berupa nilai tes tertulis pada materi basa ngoko-basa krama inggil sebelum prainovasi pembelajaran dibandingkan dengan nilai tes tertulis setelah Siklus II terjadi peningkatan sebesar 90% (sebanyak 9 orang siswa dari 10 orang siswa mengalami kenaikan nilai hasil tes tertulis).
- (b) Hasil belajar Bahasa Jawa siswa berupa nilai tes tertulis pada materi basa ngoko-basa krama inggil pada Siklus I dibandingkan dengan nilai tes tertulis setelah Siklus II terjadi peningkatan sebesar 80% (sebanyak 8 orang siswa dari 10 orang siswa mengalami kenaikan nilai hasil tes tertulis).

D. Simpulan

Penerapan inovasi pembelajaran melalui permainan *SRAMPANGAN* dan cipta lagu sekaligus bernyanyi (gerak-lagu) *SADUMUK SAUNINE* dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya tentang materi *basa ngoko* dan *basa krama inggil* nama-nama bagian tubuh dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Selain itu, inovasi pembelajaran ini dapat memberikan edukasi bahwa melalui permainan dapat meningkatkan hubungan komunikasi antar siswa, melatih ketelitian, melatih kerja keras, dan melatih daya kreativitas otak, serta memberikan edukasi bahwa unggah-ungguh dalam bertutur kata sangatlah penting guna memupuk rasa menghormati dan menghargai orang lain.

Ucapan Terima Kasih

Dengan terselesaikannya artikel ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman;
2. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Kalasan;
3. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan siswa-siswi SD Negeri Tamanan 2 Kalasan;
4. Orang tua penulis; dan Semua pihak yang telah membantu selesinya penulisan karya tulis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Daftar Referensi

- Campbell, Don. (2002). *Efek Mozart Bagi Anak-anak*. Jakart: Gramedia Pustaka Utama.
- Elfanany, Burhan. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Gintings, I., Sinar, T., & Saragih, A. (2018). Anding-andingen in The Perspective of Systemic Functional Linguistics. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(1), 141-152. doi:10.26811/peuradeun.v6i1.176.
- Herlina, H., Mayasari, L., & Desi, S. (2017). The Relationship of Motivation and Job Satisfaction of School Principal at the State Junior High School in Karawang Regency. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(3), 351-360. doi:10.26811/peuradeun.v5i3.139.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kridalaksana, Harimurti, dkk. (2001). *Wiwara Pengantar Bahasa dan Kebudayaan Jawa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Muslich, Masnur. (2011). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ningrum, Epon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas : Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak.
- Nisak, Raisatun. (2012). *Seabrek Games Asyik Edukatif Untuk Mengajar PAUD/TK*. Yogyakarta: Diva Press.

- Pamela, C., Villalobos, L., & Peralta, N. (2017). Difference Cultural Structure and Behavior Students in Learning Process. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 15-24. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.115.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah Dasar/ Madrasah.
- Purwoko, Herudjati. (2008). *Jawa Ngoko : Ekspresi Komunikasi Arus Bawah*. Jakarta: Indeks.
- Siahaan, A. (2017). Teachers' Reading Culture in Madrasah Tsanawiyah Environment of the Target Grant Program of School and Quality Component Assistance. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(3), 415-430. doi:10.26811/peuradeun.v5i3.169.
- Sujiono, Yuliani Nurani, Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Suwarna. (2009). *Bahasa Pewara*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Suyono, Hariyanto. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Warso, Agus Wasisto Dwi Doso. (2013). *Publikasi Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Wati, Ega Rima, Shinta Kusuma. (2016). *Menjadi Guru Hebat dengan Hypnoteaching*. Jakarta: Kata Pena.