BAB II

ALAT BANTU BELAJAR AKSARA JAWA

II.1 LANDASAN TEORI

II.1.1 Belajar

Menurut Gagne (1984) belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku seseorang dan berbeda dari sebelum seseorang belajar, dan perubahan terjadi karena adanya pengalaman. Sedangkan menurut Moh. Surya (1981) belajar adalah suatu proses belajar individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu tersebut sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar . (http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/)

Dari pengertian di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa agar terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkah laku individu sebelum kegiatan belajar mengajar dikelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa, agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan.

II.1.2 Pembelajaran

Menurut Achjar Chalil pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Munif Chatib pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah antara guru sebagai pemberi informasi ke murid sebagai penerima informasi di lingkungan belajar.

(http://carapedia.com/pengertian_definisi_pembelajaran_menurut_para_ahli_info507.html)

Proses pembelajaran mencakup tiga komponen, yaitu input, proses dan output. Contoh komponen input antara lain guru memberikan pembelajaran atau bahan pelajaran yang cukup relevan dan *up-to-date*, alat atau media belajar dan lain-lain. Contoh komponen proses antara lain strategi pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran. Sedangkan komponen output adalah hasil dari pembelajaran seperti prestasi peserta didik

II.1.3 Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran itu alat bantu dalam proses belajar-mengajar. Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, dsb. Sedangkan menurut *National Education Association* (1969) media pembelajaran itu adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. (http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran//)

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran itu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang daya pikir, perasaan dan juga kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

II.1.4 Multimedia

Multimedia menurut Hofstetter 2001 adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

Sedangkan menurut Vaughan (2004) : Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. Kategori Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu *Multimedia Content Production* dan *Multimedia Communication* .

a. *Multimedia Content Production* adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertaintment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :
   - Media teks/tulisan
   - Media audio/suara
   - Media video
   - Media animasi
   - Media gambar
   - Media Interaktif
   - Media spesial *effect*
b. *Multimedia Communication* adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan/ menyiarkan/mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertaintment, berita, pendidikan, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :
   - TV
   - Radio
   - Film

- Media Cetak
- Musik
- Game
- Entertainment
- Tutorial
- Internet

Menurut Hofstetter (2001) komponen multimedia terbagi atas lima jenis yaitu:

a) Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingg penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat.

Jenis-jenis teks seperti:

- *Printed Text*, yaitu teks yang dihasilkan oleh *word* prosesor atau *word* editor dengan cara diketik yang nantinya dapat dicetak.
- *Scanned Text* yaitu teks yang dihasilkan melalui proses scanning tanpa pengetikan.
- *Hypertext* yaitu jenis teks yang memberikan link ke suatu tempat / meloncat ke topic tertentu.

b) Grafik (*image*)

Sangat bermanfaat untuk mengilustrasi informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti *bitmap* yaitu gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan *pixel*, yang berkaitan dengan titik- titik pada layar monitor. *Digitized picture* adalah

gambar hasil rekaman video atau kamera yang dipindahkan ke komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmap*. *Hyperpictures*, sama seperti *hypertext* hanya saja dalam bentuk gambar.

c) Audio

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa audio (suara). Audio bisa berupa percakapan, musik atau efek suara. Format dasar audio terdiri dari beberapa jenis :

- WAVE

  Merupakan format file digital audio yang disimpan dalam bentuk digital dengan eksistensi WAV

- MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*)

  MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam music dibandingkan wave, kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. MIDI disimpan dalam bentuk MID.

d) Video

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulitdigambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

e) Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan *frame* ke *layer*. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi.

Menurut Foley, Van Dam, Feiner dan Hughes (1997) Animasi adalah untuk membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan gerakan (*motion*), tetapi animasi mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi

mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan fokus dan perubahan dalam teknik.

(http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html)

II.2 PENJELASAN SINGKAT AKSARA JAWA

II.2.1 Aksara Jawa dikaitkan dengan Cerita Rakyat

Aksara Jawa sering dikaitkan dengan Legenda yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah. Asal mula Aksara Jawa menurut legenda yang tersebar di Jawa Tengah adalah Ajisaka, seorang ksatria yang berasal dari dusun Medang Kawit, desa Majethi, Jawa Tengah. Ajisaka selain sakti mandraguna, juga adalah orang yang rajin dan baik hati . Dia memiliki dua pusaka sakti yaitu keris dan sorban yang selalu dipakainya. Pada suatu hari Ajisaka berbicara kepada ayahjnya bahwa dia ingin berkelana, ayah ajisaka menijinkan tetapi harus ditemani oleh kedua abdinya yaitu Dora dan Sembada. Sebelum berangkat Ajisaka mengutus abdinya Sembada untuk membawa dan menyimpan kerisnya di pegunungan Kedheng.

Setelah berkelana dan sampai disebuah hutan, Ajisaka bertemu dengan seseroang yang dikejar-kejar oleh dua pencuri. Ajisaka menolong orang tersebut dan setelah berbicara lama dengan seseorang tersebut ajisaka kaget karena orang tersebut lari dari kerajaan Medang Kamulan karena dia akan dijadikan makanan oleh rajanya Prabu Dewatacengkar yang suka sekali makan daging manusia.

Ajisaka yang mendengar perkataan orang tersebut langsung menuju kerajaan Medang Kamulan bertemu Prabu Dewatacengkar untuk mengalahkan Prabu Dewatacengkar. Prabu Dewatacengkar bertemu Ajisaka dan Pabu ingin memakan daging Ajisaka. Ajisaka mengijinkan jika memang dirinya ingin dimakan oleh Prabu Dewatacengkar, tetapi Ajisaka meminta permintaan sebidang tanah selebar dan sepanjang sorbannya. Prabu menerima dan menarik sorban, tetapi panjang sorban tersebut terus ditarik hingga pantai selatan, kemudian Ajisaka

menghempaskan kain sorbannya dan Prabu terjungkal dan berubah menjadi buaya putih.

Setelah kejadian tersebut Ajisaka diangkat menjadi Raja Di Medang Kamulan, dan Ajisaka mengutus Dora abdinya untuk ke Gunung Kedheng menjemput Sembada dan mengambil kerisnya. Berangkatlah Dora ke tempat sembada dan berbicara maksud kedatangannya, tetapi Sembada tidak mau menyerahkan keris milik Ajisaka karena harus Ajisaka yang mengambilnya sendiri sesuai perintah Ajisaka dahulu. Terjadilah pekelahian antara dua abdinya selama 3 hari hingga keduanya sekarat, datanglah Ajisaka dan menemui kedua abdinya yang sudah sekarat dan ajisaka terkejut dengan apa yang terjadi, kemudian ajisaka mendendangkan syair yang menceritakan kedua abdinya dalam melaksanakan perintahnya . (http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/176-Aji-Saka-Asal-Mula-Huruf-Jawa.)

II.2.2 Pengertian Aksara Jawa

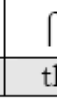
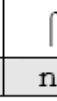
Aksara Jawa adalah salah satu aksara tradisional yang ada di pulau Jawa, aksara ini biasanya digunakan untuk menuliskan tulisan dalam bahasa Jawa dan bahasa daerah lain.

II.2.3 Jenis Huruf dalam Aksara Jawa

Aksara jawa berdasarkan bentuknya memiliki beberapa jenis berdasarkan daerahnya, seperti Aksara Jawa yang berada di daerah Jawa Barat, Surakarta, Jawa Timur, Yogyakarta, Jawa Tengah.

- **Aksara Jawa Ngetumbar**

  Aksara Jawa Ngetumbar adalah jenis Aksara Jawa yang dipakai di beberapa kota di jawa tengah seperti kota Semarang.

Aksara Jawa ngetumbar				
				
ha	na	ca	ra	ka
				
da	ta	sa	wa	la
				
pa	dha	ja	ya	nya
				
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar II.1. Aksara Jawa Ngetumbar

Sumber : http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/176-Aji-Saka-Asal-Mula-Huruf-Jawa (10 April 2014, 11.21 WIB)

- **Aksara Sunda**

Aksara Jawa yang berada di Jawa Barat lebih sering disebut Aksara Sunda. Aksara Sunda sendiri memiliki perbedaan dengan Aksara Jawa yang ada di Jawa Tengah, perbedaannya terletak di huruf "Nya".

Aksara Cacarakan Sunda				
				
ha	na	ca	ra	ka
				
da	ta	sa	wa	la
				
pa	dha	ja	ya	nya
				
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar II.2. Aksara Sunda

Sumber : http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/176-Aji-Saka-Asal-Mula-Huruf-Jawa (10 April 2014, 11.21 WIB)

- **Aksara Jawa Gagrag Yogyakarta**

  Aksara Jawa yang digunakan di secara umum hampir sama dengan aksara jawa yang digunkan dikota Yogyakarta, perbedaannya hanya pada bentuknya



Gambar II.3. Aksara Jawa Gagrag Yogyakarta

Sumber : http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/176-Aji-Saka-Asal-Mula-Huruf-Jawa (10 April 2014, 11.21 WIB)

Perbedaan dari bentuknya adalah huruf yang dipakai di kota Yogyakarta menimbulkan kesan lengkung, sementara yang dipakai di Jawa Tengah secara umum lebih terkesan oval kombinasi lurus

- **Aksara Jawa Gagrag Surakarta**

  Aksara Jawa yang digunakan di secara umum hampir sama dengan aksara jawa yang digunkan di kota Surakarta, perbedaannya hanya pada bentuknya

Aksara Jawa gagrag Surakarta				
				
ha	na	ca	ra	ka
da	ta	sa	wa	la
pa	dha	ja	ya	nya
ma	ga	ba	tha	nga

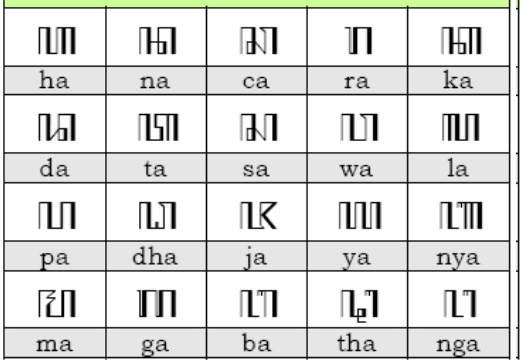
Gambar II.4. Aksara Jawa Gagrag Surakarta

Sumber : http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/176-Aji-Saka-Asal-Mula-Huruf-Jawa (10 April 2014, 11.21 WIB)

Perbedaan dari bentuknya adalah huruf yang dipakai di kota Surakarta menimbulkan kesan lengkung mengarah ke lingkaran, sementara yang dipakai di Jawa Tengah secara umum lebih terkesan oval kombinasi lurus

- **Aksara Jawa Mbata Sarimbag**

Aksara Jawa Mbata Sarimbag banyak digunakan secara umum di Jawa Timur, perbedaannya hanya pada bentuknya dan kesan yang ditimbulkan

Aksara Jawa mbata sarimbag				
				
ha	na	ca	ra	ka
da	ta	sa	wa	la
pa	dha	ja	ya	nya
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar II.5. Aksara jawa Mbata Sarimbag

Sumber : http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/176-Aji-Saka-Asal-Mula-Huruf-Jawa (10 April 2014, 11.21 WIB)

Perbedaan dari bentuknya adalah huruf yang dipakai di Jawa Timur menimbulkan kesan lurus, kaku keras, hal ini sama dengan kepribadian orang Jawa Timur yan bersifat keras dan kaku.

II.3 PENGERTIAN KEBUDAYAAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata budaya dapat diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Kebudayaan sendiri diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan akal budi atau pikiran manusia, sehingga dapat menunjuk pada pola pikir, perilaku serta karya fisik manusia.

Menurut Koentjaraningrat sebagaimana dikutip Budiono K, menegaskan bahwa, "menurut antropologi, kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar". Pengertian tersebut berarti pewarisan budaya-budaya leluhur melalui proses pendidikan. Beberapa pengertian kebudayaan berbeda dengan pengertian di atas, yaitu:

a. Kebudayaan adalah cara berfikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan sosial (masyarakat) dalam suatu ruang dan waktu.
b. Kebudayaan sebagai keseluruhan yang mencakup pengetahuan kepercayaan seni, moral, hukum, adat serta kemampuan serta kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.
c. Kebudayaan merupakan hasil karya, rasa dan cipta masyarakat.

Karya yaitu orang yang menghasilkan teknologi berdasarkan kebudayaan yang diperuntukan untuk keperluan masyarakat luas dan digunakan sebaik-baiknya.

(http://referensimakalah.com/2012/11/pengertian-budaya-dan-kebudayaan.html?m=1).

II.4 METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Metode pembelajaran di sekolah dasar bermacam-macam. Mulai dari yang bersifat perorangan hingga kelompok. Berikut ini adalah 10 metode pembelajaran yang sering dilakukan di sekolah dasar pada umumnya :

a. Metode DIAD : cara berkomunikasi diantara dua orang baik secara lisan maupun tertulis terutama menyangkut identitas dari masing-masing pribadi
b. Metode Tanya Jawab : cara menjelaskan informasi atau materi pembelajaran yang pelaksanaannya saling bertanya dan menjawab antara sumber belajar atau guru dengan murid
c. Metode Ceramah : cara menyampaikan materi pembelajaran secara lisan yang dilakukan oleh guru atau pemberi materi kepada murid
d. Metode Diskusi Kelompok : pembahasan materi pembelajaran oleh murid dengan jumlah kelompok yang sudah disepakati dan untuk mencapai hasil yang telah disepakati
e. Metode Pembelajaran Membaca dan Berdiskusi : Pembahasan materi melalui diskusi diawali dengan membaca terlebih dahulu
f. Metode Karangan Kelompok : cara mengekpresikan gagasan oleh setiap kelompok dalam bentuk karangan yang diakhiri kegiatan diskusi baik umum ataupun khusus
g. Metode Penugasan : member tugas oleh guru kepada murid yang pelaksanaannya dapay dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas dan dapat dikerjakan di rumah sebagai pekerjaan rumah (PR)
h. Metode Karya Wisata : mengunjungi suatu tempat objek tertentu dengan melibatkan murid dan guru yang didalamnya mengandung unsur karya dan unsur wisata
i. Metode Bermain Peran : permainan yang pelaksaaannya berupa peragaan secara singkat oleh murid dengan tekanan utama terletak di sifat / karakteristik yang hamper sama antara murid yang memerankan dengan peran yang diperankan, dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok amupun pribadi.
j. Metode Latihan : melatih murid tentang kegiatan – kegiatan tertentu secara berulang – ulang dengan materi yang sama.

(http://komunitasgurusekolahdasarwakatobi.blogspot.com/P/30-metode-pembelajaran .html?m=1).

II.5 KEBIJAKAN PEMERINTAH PERIHAL AKSARA JAWA

Jawa Tengah saat ini merupakan pusat dari pembelajaran tentang bahasa jawa dan aksara jawa secara wajib. Hal ini dibenarkan oleh Pemerintah Provinsi Jawa tengah seperti Pemerintah Provinsi Jawa tengah (seperti dikutip oleh Rodiudin,2012) adalah mewajibkan kepada setiap warga Provinsi jawa tengah menggunakan bahasa jawa minimal satu hari dalam seminggu. Kewajiban ini sudah ditetapkan dalam Peraturan Daerah (PERDA) nomor 17 tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa yang juga sudah disahkan oleh Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Jawa Tengah (DPRD Jateng)

Menurut Anggota DPRD Jawa Tengah (seperti dikutip oleh Rofiuddin, 2012) bahwa kewajiban menggunakan satu hari bahasa jawa dalam satu minggu merupakan upaya untuk melestarikan bahasa jawa di era globalisasi. Salah satu kewajiban dari implementasi perda adalah diwajibkannya menggunakan bahasa jawa menjadi bahasa komunikasi khususnya di instansi pemerintahan maupun swasta.

Selain mewajibkan penggunaan bahasa jawa satu hari dalam satu minggu, Permprov Jawa Tengah juga memasukkan materi bahasa jawa kedalam materi pembelajaran yang dimulai dari tingkat SD hingga SMA/SMK sederajat. Materi bahasa jawa dimasukkan dalam materi Muatan Lokan Bahasa Jawa atau MULOK Bahasa Jawa yang dimana didalamnya berisi tentang Kawruh Basa Jawa, Kasusastran, Paramasastra, Penokohan Pewayangan, dan Aksara Jawa.

Muatan Lokal adalah kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya dapat dikelompokan ke dalam mata pelajaran yang ada.

Substansi mata pelajaran Muatan Lokal ditentukan oleh satuan pendidikan dan tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan. Saat ini mata Pelajaran Muatan Lokal sudah dimasukan kedalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

(http://m.tempo.co/read/news/2012/05/15/058404051/Wajib-Bahasa-Jawa-di-Jawa-Tengah).

II.6 TATA CARA PENULISAN AKSARA JAWA

Penulisan aksara jawa memiliki teknik tersendiri, mulai carakan, pasangan, angka, sandhangan,dll. Teknik penulisan benar adalah menulis dari depan ke belakang, seperti aksara " ha ".



Gambar II.6 Cara Menulis Aksara Jawa " Ha "

Sumber : Wawancara dengan Yoto Wibowo

Setelah cara menlis sudah benar, cara menempatan aksara jawa juga harus benar, yaitu menggantung pada garis (jika ditulis di dalam buku tulis bergaris)



Gambar II.7 Cara Menempatkan Huruf Jawa dengan cara Menggantung

Sumber : Wawancara dengan Yoto Wibowo

Tetapi ada juga aksara yang penulisannya dimulai dari belakang ke depan seperti aksara jawa sandhangan " cakra ".



Gambar II.8 Aksara Sandhangan yang dibuat dari belakang

Sumber : Wawancara dengan Yoto Wibowo

II.7 KESIMPULAN DAN SOLUSI MASALAH

Keberadaan aksara jawa sebagai salah satu peninggalan nenek moyang memang perlu dilestarikan agar tidak menghilang. Mengenai hal ini Pemerintah Provinsi (PEMPROV) Jawa Tengah dan Pemerintah Kota (PEMKOT) Semarang telah memasukkan materi aksara jawa kedalam mata pelajaran muatan lokal (MULOK) bahasa jawa. Walau sudah dimasukkan kedalam mata pelajaran, tingkat pemahaman akan cara penulisan aksara jawa di tingkat murid sekolah dasar masih rendah. Dengan demikian diperlukan sebuah media informasi yang dapat membantu siswa dalam mempelajari tentang cara menulis aksara jawa dengan menambahkan unsur gambar atau ilustrasi, gerak, dan suara, dan interakif agar dapat memikat para anak – anak untuk menikmati pembalajaran cara tulis aksara jawa.