BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI meliputi dua aspek, yaitu aspek kemampuan berbahasa dan aspek kemampuan bersastra. Setiap aspek ini meliputi empat keterampilan, yaitu mendengarkan (nyemak), berbicara (micara), membaca (maca), dan menulis (nulis). Keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Jawa juga dikategorikan menjadi 2 macam. Pertama yakni keterampilan menulis huruf *alphabet* yang di dalamnya diajarkan cara menulis huruf lepas dan menulis tegak bersambung. Kedua yakni keterampilan menulis Aksara Jawa.[1]

Aksara Jawa seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian siswa. Selain karena jumlah Aksara Jawa yang banyak, aturan dan bentuk penulisan yang rumit membuat siswa enggan untuk mempelajarinya. Faktanya Aksara Jawa juga jarang digunakan untuk keperluan komunikasi sehari-hari. Berdasarkan temuan-temuan tersebut maka tidak mengherankan jika dewasa ini siswa merasa kesulitan ketika berhadapan dengan materi menulis Aksara Jawa.

[1] Muhammad Irkham K.R., *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu*, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Malang: Perpustakaan UIN M alang, 2010), t.d., 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam mengajarkan materi menulis Aksara Jawa guru juga dituntut untuk dapat menyelesaikan target ketuntasan belajar siswa, sehingga memerlukan perencanaan pembelajaran yang tepat. Dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran guru juga harus memerhatikan karakteristik masing-masing siswa. Selain itu alat bantu interaktif yang dapat menunjang ketercapaian pembelajaran juga masih jarang ditemui.

Pembelajaran yang baik harusnya dilakukan dengan memerhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis Aksara Jawa hanya dilakukan dengan sekedar menyampaikan bentuk-bentuk tulisan dan cara membacanya serta mengesampingkan apakah siswa paham dengan materi yang diajarkan atau tidak. Sehingga keterampilan menulis Aksara Jawa pada siswa masih sangat rendah.

Hal ini juga terjadi pada siswa kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa diketahui bahwa keterampilan menulis Aksara Jawa siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari ketepatan menulis Aksara Jawa siswa yang belum sesuai, sehingga tidak semua siswa dapat mencapai KKM yang ditentukan. Berdasarkan dokumen nilai ulangan harian yang dimiliki guru dari 29 siswa kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono hanya 13 siswa yang mampu mencapai KKM sementara 16 siswa lainnya belum mencapai KKM yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditetapkan yakni 66. Jika diprosentasekan sebanyak 44% siswa mencapai KKM dan 56% siswa belum mencapai KKM.[2]

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa ditemukan beberapa sebab mengapa masih banyak siswa belum mampu mencapai KKM. Salah satu alasannya adalah siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang berlangsung belum mampu membuat siswa aktif secara menyeluruh. Sehingga menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk dapat membuat proses pembelajaran yang lebih aktif dan membangkitkan kreativitas siswa.

Untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif metode pembelajaran bermain merupakan salah satu hal yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya guru harus lebih teliti memilih permainan yang sesuai. Permainan juga digunakan untuk memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Sehingga melalui permainan tujuan pembelajaran dapat dicapai karena perhatian siswa selama proses pembelajaran lebih terpusat.

Oleh karena itu diperlukan permainan yang tepat, kreatif, dan menarik untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan adalah *Scattergories.* Permainan ini merupakan salah satu bentuk

[2] Zuhdiyah Hasun, S.Hum. , Guru Bidang Studi Bahasa Jawa MI Roudlotul Ihsan Sukodono, wawancara pribadi, Sukodono, 23 November 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permaianan yang bertujuan mengingat kembali kata-kata (kosakata) yang pernah diajarkan. Permainan ini akan mengubah proses pembelajaran yang pasif menjadi aktif. Sehingga siswa akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga akan meningkatkan keterampilan menulis pada siswa. Karena semakin siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran maka perhatian siswa pada materi yang diajarkan juga akan meningkat sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat penelitian tindakan kelas yang berjudul :

"Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Melalui Permainan *Scattergories* Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono".

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dibuat rumusan masalah yang akan dicari jawabannya dalam penelitian mengenai penerapan permainan ini. Dapat ditarik permasalahan yang dirangkum dalam rumusan masalah, antara lain :

1. Bagaimana penerapan permainan *Scattergories* dalam meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV di MI Roudlotul Ihsan Sukodono?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis Aksara Jawa pada siswa kelas IV di MI Roudlotul Ihsan Sukodono dengan penerapan permainan *Scattergories*?

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi dalam peningkatan keterampilan menulis Aksara jawa pada siswa kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono, yaitu dengan menggunakan permainan *Scattergories*. Permainan ini dipilih karena dapat menarik perhatian siswa dan mengaktifkan siswa secara keseluruhan sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan permainan *Scattergories* dalam meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa pada siswa kelas IV di MI Roudlotul Ihsan Sukodono
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis Aksara Jawa pada siswa kelas IV di MI Roudlotul Ihsan Sukodono.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Diharapkan dapat menambah inspirasi guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dikelas serta membantu guru dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat pada proses belajar mengajar di kelas.

2. Bagi Siswa

   Diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna melalui penerapan permainan *Scattergories*, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan minat belajar serta keterampilan berbahasa siswa semakin meningkat.

3. Bagi peneliti

   Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peran guru dalam meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa pada siswa.

F. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini bisa tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut di atas akan dibatasi pada hal-hal tersebut dibawah ini :

1. Subjek penelitian adalah pada siswa kelas IV Roudlotul Ihsan Suko Sukodono semester genap tahun ajaran 2015/2016, karena di kelas ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdapat kesulitan pada mata pelajaran Bahasa Jawa terutama pada peningkatan keterampilan menulis Aksara Jawa. PTK ini dilakukan sebanyak 2 Pertemuan , tiap pertemuan 2 jam pelajaran.

2. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV semester genap materi Menulis Kalimat Sederhana Menggunakan Aksara Jawa dengan Sandhangan Panyigeg Wanda dan Wyanjana.

   KD : 4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa/ *carakan Madhura* menggunakan *sandhangan/ pangangghuy* aksara Jawa/ *carakan Madhura.*

   Indikator :1. Menulis kalimat menggunakan aksara jawa dengan sandhangan panyigeg wanda.

   2. Menulis kalimat menggunakan aksara jawa dengan sandhangan wyanjana.

G. Definisi Operasional

1. Keterampilan Menulis

   Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Keteranpilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan isi pikiran, gagasan, ide ke dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah-kaidah menulis. Dalam hal ini adalah upaya untuk menambah nilai kemampuan peserta didik dalam menulis kalimat menggunakan Aksara Jawa. Pada penelitian ini indikator keterampilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menulis difokuskan pada a. Keajegan Tulisan (ketepatan tulisan), b. Bentuk Tulisan (kejelasan bentuk tulisan), c. Kerapian Tulisan.

2. Mata Pelajaran Bahasa Jawa

   Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah suatu mata pelajaran yang diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di sekolah. Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang diajarkan di MI Roudlotul Ihsan Sukodono. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI meliputi 2 aspek yakni keterampilan berbahasa dan keterampilan bersastra. Pada penelitian ini difokuskan pada keterampilan menulis Aksara Jawa.

3. Materi Menulis Aksara Jawa

   Yaitu materi pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD/MI semester genap. Hal ini sesuai dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Jawa yakni, "4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa/ *carakan Madhura* menggunakan *sandhangan/ panganggbuy* aksara Jawa/ *carakan Madhura*".

3. Permainan *Scattergories*

   Merupakan salah satu bentuk metode permainan yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV pada materi menulis kalimat menggunakan Aksara Jawa dengan menggunakan sandhangan panyigeg wanda dan wyanjana. Permainan ini dipilih dalam rangka meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa karena dapat menumbuhkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya permainan ini menggunakan bantuan media kartu huruf.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penelitian ini meliputi, bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Pada baguan awal di bab I berisi tentang pendahuluan dari penelitian yang dilakukan. Dalam bab I dibahas mengenai latar belakang masalah, dimana masalah yang diangkat di penelitian ini adalah tentang rendahnya keterampilan menulis Aksara Jawa di kelas IV MI Roudlotul Ihsan. Materi Aksara Jawa yang dipilih mengacu pada KD Bahasa Jawa yakni 4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa/ *carakan Madhura* menggunakan *sandhangan/ pangangghuy* aksara Jawa/ *carakan Madhura*.. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan menulis Aksara Jawa, penulis memilih permainan *Scattergories* sebagai tindakan yang dipilih dalam penelitian ini. Pada bab I juga dibahas mengenai tujuan dan manfaat penelitian selain itu dibahas pula definisi operasional yang berdasarkan penelitian yang dilakukan.

Pada bab II penulis membahas mengenai kajian teori yang meliputi teori-teori tentang keterampilan menulis, pembelajaran Bahasa Jawa, serta permainan *Scattergories.* Pada bab III dibahas mengenai prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Pembahasan pada bab ini meliputi, metode penelitian yang digunakan, setting dan subjek penelitian, variabel yang diselidiki (yang meliputi variabel input, proses dan output), rencana tindakan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data dan teknik pengumpulan data, analisis data, indikator kinerja serta tim peneliti dan tugasnya. Pada bab IV dalam penelitian ini diuraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi hasil penelitian per siklus, hasil wawancara, dan pembahasan temuan hasil tindakan. Dan bab terakhir yakni bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id