

DEVELOPING *PERDASAWA* (*PERMAINAN DAKON AKSARA JAWA*) MEDIA IN THE TEACHING OF JAVANESE ALPHABETS TO THE GRADE V STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOLS

Ika Susianti, Arih Afra I., Zidni Khasna T., Fatma Khoirunisa, dan Imam Dwi U.
Mahasiswa FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

This research was aimed at developing *Perdasawa* media for the learning of Javanese alphabets for 5th graders.

This research was classified as Research and Development. The data were collected from the tests by media expert, subject expert, and personal test with the 5th grade students.

The research produced a media to learn Javanese alphabets, namely a game media. The form of the game media is wooden *dakon* which had 56 fiber *kecik* with Javanese alphabets written on each of it. The Javanese alphabets consisted of 25 *carikan* letters, 20 couples of *carikan* letters, 11 *sandhangan* symbols, and were completed with word cards whose function was to write the results of arranging the Javanese alphabets by the players.

Keywords: *media, Javanese letters, elementary school students' characteristic, dakon*

PENDAHULUAN

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermakna, pembelajaran yang dilakukan harus menyenangkan agar peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru atau pendidik. Proses pembelajaran yang dilakukan bersifat interaktif agar siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut.

Namun, sampai saat ini masih banyak ditemukan guru yang melakukan proses pembelajaran dengan cara konvensional yaitu dengan cara ceramah

yang berdampak munculnya rasa jenuh dari siswa. Siswa tidak berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan cara tersebut siswa tidak terlalu paham terhadap materi yang disampaikan. Hal yang demikian diperburuk dengan penerapan metode konvensional di semua mata pelajaran tanpa terkecuali pada pembelajaran aksara Jawa.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan *Perdasawa* (Permainan Dakon Aksara Jawa) diterapkan dalam pembelajaran Aksara Jawa siswa kelas V Sekolah Dasar. *Perdasawa* adalah sejenis

media permainan tradisional (*congklak*) sebagai upaya melestarikan kebudayaan Jawa yang semakin hari semakin luntur. Media ini dimainkan oleh dua orang dan satu pembimbing. Yang membuat permainan ini berbeda dengan permainan dakon lainnya adalah desain kecil yang terbuat dari *fiber* yang diberi tulisan Aksara Jawa dan adanya penyisipan pertanyaan untuk menyusun huruf pada kecil melalui kartu soal yang disediakan bagi pemain bila selesai memainkan gilirannya. Dengan demikian, pembelajaran Aksara Jawa diharapkan dapat dengan mudah diterima oleh siswa tanpa adanya pemaksaan untuk belajar atau yang biasa kita sebut dengan belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dikemukakan rumusan masalah adalah mengembangkan media *Perdasawa* (Permainan Dakon Aksara Jawa) pada pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini berfokus pada masalah media yang akan digunakan dalam pembelajaran Aksara Jawa.

Tujuan penulisan karya tulis ini adalah untuk mengetahui pengembangan media *Perdasawa* (Permainan Dakon Aksara Jawa) pada pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar

Kurikulum Muatan Lokal Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga tahun 2010 menyebutkan bahwa pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar masuk ke dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang dirumuskan dalam kompetensi dasar seperti dongeng, tembang, wayang, permainan tradisional, geguritan, dan aksara Jawa (Disdikpora, 2010).

Aksara Jawa merupakan salah satu kompetensi dasar yang kurang dimengerti dikarenakan siswa kebanyakan menganggap Aksara Jawa ini sulit untuk dipelajari dari lafal maupun bentuknya. Siswa kebanyakan malas dan kurang semangat untuk menghafalkan Aksara Jawa dan juga merangkainya menjadi sebuah kata maupun kalimat.

Rikie (2008) menyatakan bahwa Aksara Jawa berjumlah 20 huruf muncul bersamaan dengan kisah Ajisaka dan kedua abadinya sehingga sebenarnya, masing-masing gabungan huruf memiliki makna sebagai berikut.

- **Ha Na Ca Ra Ka**, artinya Ada Utusan
- **Da Ta Sa Wa La**, artinya Saling Berselisih
- **Pa Dha Ja Ya Nya**, artinya Sama-sama Kuat/Sakti
- **Ma Ga Ba Tha Nga**, artinya Jadi bathang/Mati

Aksara Jawa disebut juga dengan nama aksara carikan. Aksara carikan merupakan Aksara Jawa pokok yang jumlahnya 20 buah. Sebagai pendamping, setiap suku kata tersebut mempunyai pasangan, yakni kata yang berfungsi untuk mengikuti suku kata mati atau tertutup, dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup oleh *wignyan*, *cecak* dan *layar*. Tulisan Jawa bersifat silabik atau merupakan suku kata. Sebagai tambahan, di dalam aksara Jawa juga dikenal huruf kapital yang dinamakan aksara murda. Penggunaannya untuk menulis nama gelar, nama diri, nama geografi, dan nama lembaga.

Terdapat penyingkatan cacah huruf dalam suatu penulisan kata apabila dibandingkan dengan penulisan aksara Latin. Pada bentuknya yang asli, aksara Jawa Hanacaraka ditulis menggantung (di bawah garis), seperti aksara Hindi. Namun demikian, pengajaran modern sekarang menuliskannya di atas garis. Aksara Jawa Hanacaraka memiliki 20 huruf dasar, 20 huruf *pasangan* yang berfungsi menutup bunyi vokal, 8 huruf "utama" (*aksara murda*, ada yang tidak berpasangan), 8 *pasangan* huruf utama, lima aksara swara (huruf vokal depan), lima aksara rekan dan lima pasangannya, beberapa *sandhangan* sebagai pengatur vokal, beberapa huruf khusus, beberapa tanda baca, dan beberapa tanda pengatur tata penulisan (Angga, 2010).

Aksara Jawa				
ꦲ	ꦩ	ꦚ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦝ	ꦗ	ꦪ	ꦚꦺ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤ
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar 1. Aksara Jawa

Karakteristik Anak Usia SD

Pada saat anak berusia 10 tahun, permainannya, terutama bersifat persaingan, dengan pokok perhatian pada keterampilan dan keunggulan dan tidak semata-mata pada kegembiraan (Hurlock, 1980:161). Masa anak usia sekolah dasar bisa disebut juga sebagai masa akhir anak-anak. Periode ini berlangsung dari usia 6 tahun hingga tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual, yaitu sekitar 13 tahun. Oleh orang tua, periode ini disebut sebagai usia yang "menyulitkan" atau usia "bertengkar"; oleh para pendidik disebut sebagai usia "SD"; dan oleh ahli psikologi disebut "usia berkelompok", "usia penyesuaian" atau "usia kreatif".

Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa

yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Sedangkan, karakteristik anak kelas V ditandai dengan anak mulai suka berpetualang, ingin mengetahui hal-hal baru, suka menghadapi tantangan, mulai menonjolkan kelebihannya, tetapi masih suka bermain.

Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran meliputi (Hamalik: 1996, dalam Azhar Arsyad):

- media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
- fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- seluk beluk proses belajar;
- hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
- berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;

- media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; dan
- usaha inovasi dalam media pendidikan.

Permainan Dakon

Dakon merupakan permainan tradisional yang umumnya dimainkan oleh anak-anak Jawa dan beberapa daerah lain di Indonesia. Pada jaman dulu permainan ini identik dengan permainan yang dimainkan oleh dua orang anak perempuan. Permainan ini identik dengan perempuan karena terkesan *feminine* untuk dimainkan anak laki-laki.

Permainan dakon atau congklak memiliki beragam nama di berbagai daerah, namun masih sama permainan dan bentuk dasarnya. Di Jawa, permainan ini sering disebut dengan nama congklak, dakon, dhakon atau dhakon. Di daerah Sumatera permainan ini sering disebut dengan nama dentuman lamban. Di daerah Sulawesi permainan dakon ini sering disebut dengan nama Makotan, Manggalaceng, Anggalacang, dan Noga-rata.

Menurut sejarah, permainan ini pertama kali dibawa oleh pendatang dari Arab yang rata-rata datang ke Indonesia untuk berdagang atau berdakwah. Pada umumnya jumlah lubang keseluruhan adalah 16 yang dibagi menjadi 7 lubang kecil dan 2 lubang tujuan (masing-masing satu untuk setiap pemain). Skor

kemenangan ditentukan dari jumlah biji yang terdapat pada lubang tujuan tersebut (*Warta Mandala*, 2013).

Piranti permainan dakon atau congklak biasanya menggunakan sebuah papan yang terbuat dari kayu, plastik, tanah dan sebagainya. Untuk memainkannya biasanya digunakan *kecik* yang terbuat dari biji sawo, plastik, dan sebagainya yang berjumlah sama di setiap lubang masing-masing tujuh *kecik* dalam satu lubang.

Pada papan dakon, terdapat tujuh lubang dan masing-masing berisi 7 biji. Lubang yang berjumlah 7 dan masing-masing berisi 7 biji kecik melambangkan jumlah hari di dalam 1 minggu.

Cara bermain congklak dimulai dari mengisi kecik di setiap lubang-lubang kecil pada papan kayu dengan jumlah yang sama. Kemudian, dua pemain melakukan suit untuk menentukan pemain yang akan menjalankan permainan terlebih dahulu. Pemain yang lebih dulu menjalankan permainan kemudian memilih salah satu lubang yang diinginkan untuk diambil seluruh biji keciknya dan dimasukkan satu persatu ke lubang disebelahnya dengan arah kiri. Jika biji terakhir dimasukkan di area pemain, maka pemain dapat mengambil kecik di lubang tersebut dan melanjutkan permainan. Tetapi, jika kecik terakhir jatuh pada area lawan, permainan akan dilanjutkan oleh lawan. Permainan akan ber-

akhir jika semua kecik telah masuk dalam lubang besar. Pemenang permainan dakon adalah pemain yang memiliki kecik terbanyak di rumahnya. Ketika biji diambil dari satu lubang, ia mengisi lubang yang lain, termasuk lubang pada lubang. Pelajaran dari fase ini adalah, setiap hari yang kita jalani, akan berpengaruh pada hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain. Apa yang kita lakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi pada masa depan kita. Apa yang kita lakukan hari ini bisa jadi sangat bermakna bagi orang lain.

Ketika biji diambil, kemudian diambil lagi, juga berarti bahwa hidup itu harus memberi dan menerima. Tidak selalu mengambil, namun juga memberi. Untuk keseimbangan hidup. Biji diambil satu persatu, tidak dapat diambil sekaligus. Maksudnya, kita harus jujur untuk mengisi lubang pada papan congklak kita. Kita harus jujur mengisi hidup kita. Satu persatu, sedikit demi sedikit, asalkan jujur dan baik, lebih baik daripada banyak namun tidak jujur. Satu persatu biji yang diisi juga bermakna bahwa kita harus menabung tiap hari untuk hari-hari berikutnya. Kita juga harus mempunyai "saving", yaitu biji yang berada di lubang induk.

Permainan dakon memerlukan siasat atau strategi yang bagus oleh si pemain. Strategi ini digunakan agar memperoleh banyak biji dan meminimalisir

biji yang diambil lawan main. Maksud dari hal ini adalah hidup ini adalah persaingan, namun bukan berarti kita harus bermusuhan. Karena tiap orang juga punya kepentingan dan tujuan yang (mungkin) sama dengan tujuan kita, maka kita harus cerdik dan strategis.

Pemenang adalah pemilik biji terbanyak di lumbung besarnya. Pemenang menggambarkan orang yang sukses dan orang sukses merupakan orang yang mengumpulkan banyak kebaikan.

Permainan dakon ini memiliki banyak manfaat antara lain melatih dalam strategi, dakon juga melatih kesabaran dan ketelitian, Sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan, Melatih jiwa sportif, jujur, adil, tepa selira dan akrab dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan jenis *Research & Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Pengembangan Plomp (dalam Ikhlasul, 2001:5) yang menggunakan 5 tahapan, yakni (1) *preliminary investigation*, (2) *design*, (3) *realization/construction*, (4) *test, evaluation, and revision*, dan (5) *implementation*.

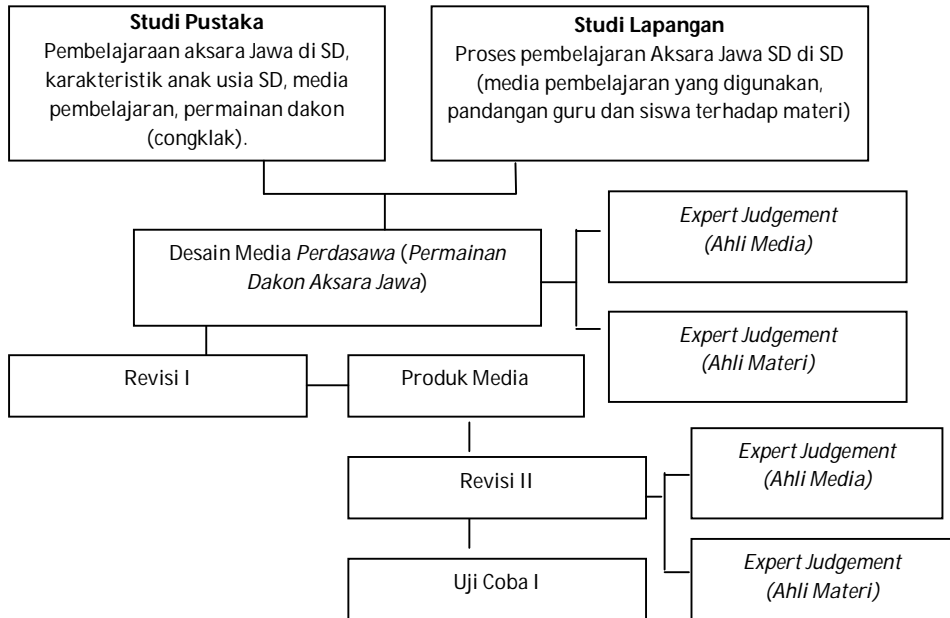
Pada tahap *preliminary investigation* (investigasi awal) bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran Aksara Jawa di sekolah dasar. Lalu, tahap perancangan

(*design*) dilakukan berdasarkan hasil analisis pada fase investigasi awal sampai menghasilkan alternatif solusi yang berupa desain awal media. Selanjutnya, pada tahap *realization/construction*, desain awal hasil dari tahap *design* direalisasikan dalam bentuk media pembelajaran. Tahapan berikutnya adalah tahap *test, evaluation and revision*. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk hasil dari tahap *realization*. Tahap terakhir yang dilakukan setelah produk akhir selesai adalah mengimplementasikan kepada target sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan serta melakukan observasi aktivitas siswa pada saat penggunaan produk tersebut.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Suryodiningratan II. Instrumen yang digunakan adalah angket dan lembar observasi. Angket siswa digunakan untuk menilai kelayakan media *Perdasawa*. Selain angket untuk siswa, terdapat angket ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media. Lembar observasi digunakan untuk panduan observer mengumpulkan data yang dibutuhkan. Adapun data yang dikumpulkan yaitu tentang ketertarikan siswa terhadap permainan dakon tradisional dan pembelajaran Aksara Jawa di sekolah dasar yang diobservasi. Pengumpulan data dilakukan melalui perolehan data primer dan sekunder. Data primer berupa observasi di SD Suryodiningratan

II, angket siswa untuk kelas V, dan angket ahli media dan ahli materi. Sedangkan data sekunder berupa sumber literatur

buku dan internet. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif.



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Perdasawa*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian pengembangan dimulai dari studi lapangan di SD Suryodiningratan II Mantrijeron Yogyakarta dengan sasaran utama kelas V sekolah dasar. Kegiatan studi lapangan dilakukan dengan pengamatan proses pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya aksara Jawa. Berdasarkan studi lapangan tersebut diketahui bahwa Bahasa Jawa yang dima-

sukkan dalam muatan lokal memiliki waktu yang relatif singkat untuk menyampaikan keseluruhan materi, terutama Aksara Jawa. Guru menggunakan metode ceramah dan pembelajaran klasikal secara dominan mengingat keterbatasan waktu dan banyaknya materi yang harus disampaikan. Di samping itu, hanya ada beberapa siswa yang paham dengan aksara Jawa.

Informasi lebih lanjut diperoleh melalui studi pustaka pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar, karakteristik anak usia sekolah dasar, media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses KBM, dan permainan dakon. Berdasarkan hasil studi lapangan dan studi pustaka, penelitian ini menghasilkan sebuah media '*Perdasawa*' (Permainan Dakon Aksara Jawa), yaitu media pembelajaran hasil modifikasi dari alat permainan tradisional dakon. Modifikasi dilakukan dengan cara mengubah bentuk papan, bentuk anak dakon atau 'kecik', dan penambahan beberapa bagian penting *perdasawa*.

Papan dakon merupakan papan kayu yang digunakan untuk bermain dakon aksara Jawa. Papan ini terdiri dari 2 buah lumbung besar dan 14 buah lumbung kecil. Masing-masing lumbung besar merupakan lumbung milik pemain. Lumbung besar dalam permainan dakon ini memiliki arti tempat tabungan yaitu banyaknya kebaikan ataupun amalan, bahkan pahala yang diperoleh oleh setiap orang. Banyaknya lumbung kecil yang berjumlah 14, masing-masing pemain memiliki 7 lumbung kecil dihadapannya menandakan bahwa setiap manusia memiliki waktu sebanyak tujuh hari untuk beramal dan memperoleh sebanyak mungkin pahala. Selain terdapat 2 lumbung besar dan 14 lumbung kecil, pada papan

dakon dilengkapi dengan sebuah lubang persegi panjang yang digunakan sebagai tempat menyimpan aturan permainan, kartu kata, dan pena/alat tulis. Papan dakon juga diberi sabuk agar dapat dibawa dengan mudah, stiker yang menggambarkan permainannya, dan desain seperti layaknya sabuk wadah panah para prajurit atau ksatria-ksatria tempo dahulu.

Bagian utama pada permainan dakon aksara Jawa terletak pada keciknya. Kecik *perdasawa* terbuat dari fiber berjumlah 56 buah, terdiri dari 25 buah kecil bertuliskan aksara Jawa carikan, 20 pasangan, dan 11 buah kecil bertuliskan sandhangan. Pada permainan *perdasawa*, kecil ini dimasukkan ke dalam lumbung kecil masing-masing sebanyak 4 buah. Pemilihan aksara carikan, pasangan, dan sandhangan ini disesuaikan dengan kompetensi menulis aksara Jawa yang terdapat pada muatan lokal Bahawa Jawa kelas V SD.

Kartu kata digunakan untuk menuliskan aksara Jawa yang berhasil disusun oleh pemain. Pemain wajib menuliskan hasil rangkaian aksara Jawa dan aksara latinnya sekaligus dengan menggunakan alat tulis yang telah disediakan. Aturan permainan berfungsi untuk mempermudah pemain memahami cara menggunakan media.



Gambar 3. Media *Perdasawa*

PENUTUP

Simpulan

- Media *Perdasawa* sangat tepat untuk digunakan sebagai media penunjang kegiatan belajar mengajar aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas V Sekolah Dasar dalam upaya.
- Media *Perdasawa* merupakan media yang didesain sebagai pembelajaran

menyenangkan dapat mempermudah siswa dalam belajar Aksara Jawa.

Saran

- Perlu pengembangan lebih lanjut untuk mendapatkan efektivitas yang lebih baik.

- Perlu dilakukan upaya untuk mempromosikan media *Perdasawa* secara lebih meluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Angga. 2011. *Budaya Aksara Jawa Makin Luntur* diunduh dari alamat <http://angga900.student.umm.ac.id/2010/01/29/budaya-bhs-jawa-makin-luntur/> pada tanggal 14 April 2012.
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T & Ely, D.P (Eds), *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd ed.* UK: Cambridge University Press.
- Disdikpora. 2010. *Kurikulum Muatan Lokal*. Yogyakarta: Disdikpora.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rikie. 2010. *Sejarah Aksara Jawa*. Diakses melalui <http://www.esc-creation.org/showthread.php?tid=3085> pada 20 Maret 2013.
- Sartono. 1970. *Djogdja Tempo Doeloe – Dakon: Permainan Tradisional Masa Lalu*. Diakses melalui <http://www.tembi.org/dulu/dakon/index.htm> pada 19 Maret 2013.
- Warta Mandala. 2013. *DAKON: Filosofi dan Nilai Pendidikan Permainan Dakon*. Diakses melalui <http://www.wartamadani.com/2013/02/dakon-filosofi-dan-nilai-pendidikan.html> pada tanggal 07 Juli 2013.