

METODE PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Oleh
Suwardi
FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Bahan Orientasi Guru Bahasa Jawa MA
Di PPPG Matematika, 11-13 Juli 2005
Departemen Agama Propinsi DIY
2005

A. Pendahuluan

Pembelajaran mulok bahasa Jawa di SMA/MA/SMK, masih dalam tahap uji coba. Maksudnya, banyak guru yang masih mencari alternatif metode pembelajaran yang tepat. Apalagi di Yogyakarta guru-guru yang mengajar bahasa Jawa di MA juga masih belum memiliki kompetensi yang berasal dari jenjang pendidikan S1 Pendidikan Bahasa Jawa. Akibatnya, pembelajaran yang semula berdasarkan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi), kemudian dipertegas lagi dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), masih terus diupayakan penemuan metode yang tepat. Terlebih lagi kondisi siswa MA juga tergolong sekolah khusus, yang awalnya berasal dari pondok atau sekolah berlatar belakang agama, yang tidak banyak dikenalkan materi bahasa Jawa.

Dalam keadaan demikian, jika guru masih bertahan pada metode pembelajaran lama, yang sekedar ceramah, tanya jawab, dan cerita, akan membebani siswa. Akibatnya pembelajaran bahasa Jawa tidak banyak diminati oleh para siswa. Maka menurut Suparno dkk. (2002:43) untuk mengurangi beban siswa, seharusnya pembelajaran di sekolah menuju ke arah kemampuan komunikasi. Atas dasar pendapat ini, memang sudah saatnya ada pembenahan metode pembelajaran bahasa Jawa yang lebih komunikatif. Metode pembelajaran yang hanya menekankan aspek hafalan dan teori belaka, hanya akan menjauhkan siswa dari materi belajar bahasa dan sastra Jawa.

Materi unggah-ungguh bahasa Jawa misalnya, merupakan aspek penting yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam komunikasi, Menurut Nurhayati (2004:1) unggah-ungguh bahasa adalah sebuah tatanan yang berfungsi untuk mengatur

bagaimana seseorang berkomunikasi secara santun atau beradab dengan orang lain. Santun atau beradab maksudnya adalah pantas atau sesuai dengan kondisi penutur, situasi tutur, tujuan tutur, dan pesan yang dituturkan. Pada bagian selanjutnya dia menampilkan contoh-contoh belajar unggah-ungguh melalui fragmen wayang kulit. Upaya semacam ini merupakan sebuah jalur metode baru dalam pembelajaran bahasa. Maksudnya, siswa dapat diajak menyimak tuturan dalam adegan estetis, sebagai contoh pemakaian komunikasi berbahasa,

Inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Jawa kiranya memang perlu segera dilakukan karena tuntutan masyarakat sudah semakin kompleks. Masyarakat Jawa di perkotaan telah hidup dalam suasana multikultural yang cenderung terjadi alih kode dan campur kode. Itulah sebabnya, pembelajaran berwawasan multikultural menurut Banks (1997:7) dalam artikelnya berjudul "Multicultural education: Characteristic and Goals" merupakan sebuah respon terhadap tuntutan dan aspirasi kelompok yang berbeda etnis, kultur, bahasa, agama, dan sebagainya. Berkaitan alternatif inovasi metode pembelajaran bahasa dan sastra Jawa, sudah selayaknya membutuhkan permainan, trik-trik estetis, ada entertainment, sehingga tidak membosankan para siswa.

Menurut Widyatmanta (1993: 14) di era modernisasi, tujuan akhir pembelajaran bahasa dan sastra Jawa adalah kemampuan menggunakan bahasa dan sastra itu untuk berbagai keperluan. Penggunaan bahasa inilah yang perlu dikembangkan dalam praktik belajar bahasa dan sastra Jawa. Pembelajaran unggah-ungguh yang menggunakan sarana estetis wayang, ketoprak, dan pertunjukan lain jelas amat perlu diintensifkan. Dengan kata lain, titik berat pembelajaran bahasa terletak pada

ketrampilan berbahasa yang sekaligus menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam kaitan dengan hal tersebut, guru bahasa Jawa perlu manata diri lebih matang dalam penguasaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran bahasa Jawa sebenarnya lebih bersifat integratif, artinya antara materi bahasa, sastra, dan budaya diharapkan saling mendukung. Pemakaian teks sastra, dapat digunakan untuk materi empat keterampilan berbahasa, begitu juga sebaliknya. Sarjono (2001:207) memberikan sinyal agar bahan ajar berupa hasil sastra, hendaknya tidak hanya dipegang oleh guru, melainkan dipegang pula oleh siswa. Dengan demikian, guru diharapkan dapat mengusahakan ketersediaan buku sastra. Lebih jauh lagi, siswa perlu membaca langsung karya-karya sastra, tidak sekedar mengenal judul dan pengarangnya. Pembacaan langsung teks sastra jelas akan memperkaya penguasaan kosa kata bahasa Jawa.

B. Metode Komunikatif

Pembelajaran bahasa Jawa, yang menyangkut unggah-ungguh, tatabasa, kawruh basa, dan sejenisnya sebaiknya menggunakan metode komunikatif-pragmatik. Penggunaan metode yang terkesan menyulitkan siswa harus dihapus, karena hanya akan menjadi `kotoran' di benak mereka. Pada hakikatnya Pendekatan komunikatif berorientasi pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Kompetensi komunikatif adalah pengetahuan kebahasaan yang mendasari seseorang dapat menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi pada konteks yang sesungguhnya.

Menurut Suwarna (2000:2-3) karakteristik pendekatan komunikatif antara lain (1) mengembangkan keterampilan komunikasi pembelajar, (2) menekankan pada makna secara utuh dan fungsional, penyajian bahan tidak terpotong-potong dalam satuan-satuan lepas, (3) berorientasi pada konteks, (4) mempertajam kepekaan sosial, (5) belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, (6) komunikasi yang efektif merupakan tuntutan, (7) latihan komunikasi dimulai sejak permulaan belajar bahasa, (8) kompetensi komunikatif merupakan tujuan utama, (9) urutan pembelajaran tidak selalu linear, didasarkan atas kebutuhan, (10) pembelajar sebagai pusat belajar, (11) kesalahan berbahasa merupakan sesuatu yang wajar, (12) materi senantiasa melibatkan aspek linguistik, makna fungsional, dan makna sosial.

Berbagai karakteristik metode komunikatif itu, dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Jawa di MA. Hubungan antara guru dengan siswa, santri dengan kyai, dan lain-lain dapat diwujudkan dalam dialog komunikatif. Yang dipentingkan dalam metode komunikatif adalah sebagaimana gaya belajar yang ditawarkan Silberman (1996:28) yaitu siswa harus aktif komunikatif. Dalam proses semacam ini siswa tidak lagi sebagai pendengar kisah guru, melainkan harus berbuat secara aktif.

Kerumitan belajar komunikatif bahasa Jawa, sebenarnya hanya terletak pada kata kerja harian atau sebut saja kata kerja rumah tangga. Kata kerja itu sering membuat pelaku bahasa keliru dalam komunikasi, sebagai contoh sebagai berikut:

- (1) ayo, boten pareng jag jagan neng peturon lho
- (2) siram sik, mengko gek dolanan meneh
- (3) ngendikane Bapak, dhuwite durung kok aturke pak Guru ya
- (4) ibu tak dhar dhisik, kana garasine bukaken

- (5) mangan dhisik sing wareg ta Le, njur golek suket
 - (6) manuke bapak minggat, wong kurungane kothong
 - (7) Lha iki mlehune metu ngendi ta
 - (8) bajigur tenan kok den baguse ki, isih kena nggo lawuh cah-cah digondhol
 - (9) Iha sak kersane kono wae piye, upike dilebokake ora
 - (10) Dab, sapa sing nyelehke kaca iblis mau, kurang usem, njijiki
- (Sudiyatmana, 1986:14)

Potongan-potongan frasa demikian sering terdengar dalam kehidupan para siswa. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jawa dapat diarahkan agar siswa mampu berkomunikasi dalam masyarakat. Komunikasi yang baik, tentu akan meningkatkan penguasaan bahasa secara lancar. Bahkan ketika siswa berkomunikasi dengan orang lain juga akan memperhatikan aspek unggah-ungguh bahasa Jawa.

Mengajar bahasa Jawa yang sakleg dan hafalan kosa kata tentu akan membosankan. Sebaliknya metode komunikatif justru akan mengurangi kebosanan siswa, karena masing-masing dapat berkomunikasi sosial dengan pihak lain. Dalam belajar bahasa komunikatif, dapat dipergunakan gaya yang estetis, yaitu melalui lagu-lagu dolanan. Jika demikian belajar bahasa pun tidak akan lepas dari aspek seni dan budaya. Kebisingan belajar bahasa Jawa yang selalu menghebohkan berbagai pihak, adalah metode hafalan jenenge kembang, jenenge gaman, jenenge anak, dan seterusnya. Oleh karena itu, nama-nama hewan, bunga, senjata, dan lain-lain dapat dirangkai ke dalam seni suara Jawa. Jika hal ini dapat dilakukan, berarti kegunaan bahasa tidak sekedar sebagai komunikasi sehari-hari, melainkan sebagai komunikasi sastra dan budaya. Dari sini, akan menegaskan bahwa belajar bahasa-sastra-seni-budaya tidak dapat dipisah-pisahkan, khususnya di jenjang pendidikan MA/SMA.

C. Metode Permainan

Manusia adalah makhluk yang gemar bermain, sebab inti permainan juga akan mengubah kegembiraan. Rasa gembira merupakan kunci keberhasilan dalam belajar bahasa Jawa. Berkaitan dengan materi keterampilan bahasa, sastra, dan budaya di jenjang pendidikan MA, tentu masih relevan apabila metode permainan itu dijadikan acuan pembelajaran.

Permainan dalam belajar bahasa dan sastra, boleh dinyatakan sebuah inovasi pembelajaran. Kalau berkiblat pada gagasan DePorter dan Hernacki (2003:14) mirip dengan metode quantum learning, artinya belajar yang menyenangkan dengan kebermanfaatan tertentu bagi siswa. Permainan bahasa akan semakin seru dan merangsang daya pikir siswa, manakala permainan sesuai dengan dunia siswa. Misalkan saja, pembelajaran memanfaatkan lelagon dolanan anak Ayo Praon, Aja Dpleroki, Mbok Ya Mesem, Glopa-Glape karya Ki Narto Sabdo (Putro, 1994:3-23). Lagu-lagu tersebut tampak lebih meriah dan menyegarkan situasi.

Dalam bukunya berjudul Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra, Suyatno (2005:17-125) menguraikan aneka permainan belajar bahasa dan sastra. Dia tidak lagi memisahkan secara deskrit antara belajar bahasa dan sastra. Hal ini dapat diterima nalar, sebab hakikatnya di jenjang MA memang belajar bahasa juga sekaligus belajar sastra. Berbagai permainan yang dia tawarkan terkait dengan permainan ejaan, kosakata, kalimat, menyimak, berbicara, menulis, dan sastra akan memperkaya metode baru pembelajaran bahasa Jawa. Tawaran permainan yang

cukup kreatif itu, sesungguhnya dapat diadopsi dalam pembelajaran berbagai materi bahasa Jawa.

Edward T. Hall (Hadfield, 1999: 8-10) menyatakan tentang pentingnya permainan (games) dalam suatu pembelajaran, “salah satu kesalahan terbesar dalam pendidikan adalah overstructuring, yang tidak membolehkan siswa bermain di setiap titik pada proses pendidikan”. Bertolak dari pernyataan tersebut, penting kiranya mengadopsi metode games dalam pembelajaran bahasa dan sastra Jawa bagi siswa MA. Metode games merupakan serangkaian prosedur pembelajaran bahasa yang difasilitasi dengan berbagai permainan untuk suatu tujuan berbahasa dalam konteks apa saja. Dalam metode ini, pembelajar akan dilibatkan dalam berbagai aktivitas dengan aturan-aturan tertentu yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara damai dan gembira.

Games yang direncanakan dalam pembelajaran bahasa diharapkan mengarah pada keakuratan (accuracy) dan kelancaran (fluency) berbahasa pembelajar tanpa harus meninggalkan unsur fun atau kesenangan (Meier, 2002:206-207). Bersenang-senang dalam belajar bahasa dan sastra akan memupuk rasa gembira dan spirit terus-menerus. Akibatnya siswa tidak lagi jenuh belajar istilah-istilah teknis dalam sastra dan bahasa. Belajar bahasa dan sastra Jawa akan semakin ditunggu oleh siswa, apabila metode ini dapat digunakan secara intensif.

Pembelajaran bahasa dan sastra dengan metode games akan menjadi efektif, bermakna, dan tetap menyenangkan apabila dalam pelaksanaannya berdasarkan pada prinsip-prinsip yang dikembangkan beberapa pakar (Meier, 2002:205) yaitu sebagai berikut ini.

(1) Games yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks hidup pembelajar. Games akan lebih bermanfaat bila dapat memberi pengetahuan, menguatkan sikap-sikap tertentu, dan mendorong pencapaian tujuan berbahasa secara aktif dan komunikatif.

(2) Games diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi, dan Menciptakan makna-makna baru.

(3) Games yang dikembangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan pembelajaran.

(4) Games dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerja sama dengan pembelajar lain.

(5) Games hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan pembelajar semakin termotivasi menjalani proses tersebut.

(6) Penekanan games linguistik pada akurasi isinya, sedangkan games komunikatif lebih menekankan pada kelancaran dan suksesnya komunikasi (dari pada kebenaran bahasa yang dipakai).

(7) Games dapat dipergunakan untuk semua tingkatan dan berbagai keterampilan berbahasa sekaligus.

Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran bahasa dan sastra Jawa dapat dilakukan dengan cara kelas dapat dibagi menjadi beberapa kelompok ketika melaksanakan metode games. Jumlah pembelajar dalam kelompok bisa variatif berdasarkan jenis games yang akan dimainkan. Pengelompokan bisa secara berpasangan, tiga-tiga, atau empat-empat. Kondisi kelas diupayakan dapat diubah-ubah dengan mudah dan cepat untuk mendukung dinamisnya aktivitas. Apabila

dimungkinkan, susunan kursi dan meja dapat diubah membentuk huruf U, atau lingkaran, atau dikelompokkan berdasarkan jumlah pembelajar dalam setiap kelompoknya. Apabila games tertentu melibatkan seluruh pembelajar, meja dan kursi dapat dikumpulkan di satu tempat, sehingga tersedia ruangan yang relatif luas untuk melakukan aktivitas.

Hadfield (1999: 8-9) memaparkan beberapa teknik yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa, antara lain: kesenjangan informasi (information gap), menerka (guessing), mencari (search), menjodohkan (matching), mengganti, menukar (exchanging), mengumpulkan (collecting), menggabungkan dan menyusun (combining and arranging), permainan kartu (card games), teka-teki (puzzles), dan role play. Dengan langkah penyajian semacam ini, siswa dan guru akan ikut tertantang dan hanyut ke dalam sebuah permainan. Permainan dapat dikembangkan terus-menerus menggunakan berbagai pola, tergantung kebutuhan.

Permainan dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat dirangkai menggunakan lagu-lagu dolanan anak. Walaupun konteksnya lagu dolanan anak, apabila dikreasi tentu akan berguna bagi siswa tingkat MA. Tentu saja, bagi siswa MA permainan cenderung diarahkan pada hal-hal yang bersifat Islami. Lagu-lagu dolanan yang telah populer, misalnya berjudul Ilir-ilir, Sluku-sluku Bathok, Sar-sur, dan sebagainya adalah modal permainan yang dapat menjadi media belajar bahasa dan budaya. Begitu pula permainan-permainan teka-teki bahasa, huruf Jawa, permainan tebak lagu, cangkriman, dan sebagainya dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Banks, Peter. 1997 "Multicultural education: Characteristic and Goals". Jakarta: Media Pendidikan.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2003. Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung: Kaifa.
- Hadfield, J. 1999. Intermediate Vocabulary Games. Essex: Person Education Limited.
- Meier. 2002 Active Learning. Boston ; Allyn and Bacon.
- Nurhayati, Endang. 2004. Unggah-unggah Basa. Yogyakarta: Diktat PLPG, P3A UNY.
- Putro, Biman SW. 1994. Kumpulan Gendhing-Gendhing lan Lagon Dolanan Ki Narto Sabdo. Jilid I. Sukoharjo: Cenderawasih.
- Sarjono, Agus R. 2001. "Beberapa Upaya Menggairahkan Pengajaran Sastra" dalam Sastra dalam Empat Orba. Yogyakarta: Bentang.
- Silberman, Melvin. 1996. Active Learning. Bandung: Nuansa.
- Sudiyatmana. 1986. Paramasastra, Kasusastran, saha Kawruh Basa. Semarang: Depdikbud.
- Suparno, Paul, Dkk.2002. Reformasi Pendidikan; Sebuah Rekomendasi. Yogyakarta: Kanisius.
- Suwarna. 2000. "Pembelajaran Bahasa Jawa dengan Pendekatan Komunikatif '. Yogyakarta: DIKSI, Vol 7 No 18 Oktober.
- Suyatno. 2005. Permainan Pendukung Pmbelajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Grafiti.
- Widyatmanta, Siman. 1993. "Bahasa dan Sastra Jawa dalam Arus Modernisasi" dalam Pusaran Bahasa dan Sastra Jawa. Yogyakarta: Balai Bahasa Yogyakarta.

Lampiran:

Lcr. Mbok Ya Mesem Sl 9

BK: 5 5 2 5 3 . 5 . 3 . 2 . (1)G

Umpak:

. 5 . 6 . 5 . 3 . 5 . 2 . 5 . (1)
. 3 . 2 . 1 . 3 . 1 . 2 . 3 . (5)
. 6 . 5 . 6 . 1 . 2 . 1 . 6 . (5)
. 2 . 3 . 5 . 3 . 5 . 3 . 2 . (1)G

Lagu:

. 1 . 1 . 2 . 1 . 2 . 3 . 2 . (1)
. 2 . 3 . 2 . 1 . 5 . 6 . 1 . (2)
. . . 1 . 6 . 5 . 3 . 2 . 3 . (1)
. 6 . 1 . 6 . 5 . 3 . 2 . 3 . (1)
. 2 . 3 . 2 . 1 . 6 . 5 . 3 . (5)
. 1 . 5 . 1 . 5 . 1 . 2 . 3 . (1)
. 2 . 5 . 6 . 1 . 6 . 1 . 6 . (5)
. 3 . 5 . 3 . 5 . 3 . 2 . 3 . (1)G

Cakepan:

E e e mbok ya mesem mrengut pedahe apa

E e e mbok ya ngguyu susah pedahe apa

Penjalukku dhik tetepa ing janji

Aja ewa aja tansah cuwa

Nadyan aku uga tan selak ing janji

E mesema tansah tak enteni

Yo bareng angudi angudi luhuring kagunan
Watone tumemen mesthi kasembadan

(Dikutip dari Kumpulan Gendhing-Gendhing lan Lelagon Dolanan Ki Narto Sabda, Jilid I, hal 5)

Lcr. Aja Dipleroki Pl 6

BK: .1 1 1 5 . 6 . 3 1/1 . 1/1 G

.1 1 1 5 5 6 5 4 5 .1 1 1 5 5 6 5 4 (5)

. 6 5 3 . 3 . . . 3 2 1 .1 . . 1 G

Lagu

. 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 5 . 6 . (1)

. 2 . 3 . 2 . 3 . 2 . 1 . 6 . (5)

. 2 . 1 . 6 . 5 . 6 . 1 . 6 . (5)

. 2 . 1 . 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . (2)

. 3 . 2 . 3 . 2 . 3 . 1 . 6 . (5)

. 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 4 . 6 . (5)

. 1 . 6 . 4 . 5 . 6 . 3 . 2 . (1)

. 5 . 6 . 4 . 5 . 6 . 3 . 2 . (1)

Cakepan:

Mas mas mas aja dipleroki

Mas mas mas aja dipoyoki

Karepku njaluk diesemi

Tingkah lakumu kudu ngerti cara

Aja ditinggal kapribaden ketimuran

Mengko gek keru ing jaman,

mbok ya sing eling

Eling bab apa?

Iku budaya

Pancene bener kandhamu

(Dikutip dari Kumpulan Gendhing-Gendhing lan Lelagon Dolanan Ki Narto Sabda, Jilid I, hal 14)