



Inovasi Model Pembelajaran Apresiasi Geguritan: Studi Kasus SDN Sampangan, Kota Semarang

Dian Marta Wijayanti

SDN Sampangan 01 UPTD Pendidikan Gajahmungkur Kota Semarang

Abstract

The learning activities that use only school textbooks are less effective for the students' development. The students are also getting bored so that it requires learning innovation to enhance students' creativity. SAJAK (*Satu Jam Aku Kreatif*/An Hour I am Creative) game is a learning model utilizes the game as a means of achieving the learning objectives. Through this model students can write *geguritan* appropriate to their level of Javanese vocabulary mastery. Students can appreciate the work posted on the classroom wall magazine through written and oral. Students' appreciation of the *geguritan* work provides many character values to the development of motoric, cognitive, emotional, language, social, spiritual, ecological, and moral. SAJAK game can still be developed as an alternative model of innovative learning.

Keywords: Game, *Geguritan*, Javanese

Abstrak

Kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket sekolah berdampak kurang efektif bagi perkembangan siswa. Siswa juga merasa bosan sehingga membutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Permainan SAJAK (*Satu Jam Aku Kreatif*) merupakan model pembelajaran memanfaatkan permainan sebagai alat mencapai tujuan pembelajaran. Melalui model tersebut siswa dapat menulis *geguritan* sesuai tingkat pemahamannya terhadap kosa kata kata Jawa yang dikuasai. Dari hasil karya yang ditempelkan di mading kelas siswa dapat memberikan apresiasi melalui tulisan dan lisan. Apresiasi siswa atas karya *geguritan* banyak memberikan nilai-nilai karakter terhadap perkembangan motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan moral. Permainan SAJAK masih dapat dikembangkan menjadi alternatif model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran.

Kata kunci: Permainan, *Geguritan*, Jawa

Coressponding author

Email: girlsmarta@gmail.com

Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan muatan lokal provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan naskah akademik kajian kebijakan kurikulum SD (2007) pelaksanaan Bahasa Jawa di lembaga formal dimulai dari SD. Struktur kurikulum SD/MI mata pelajaran Muatan Lokal hanya dialokasikan 2 jam pelajaran per minggu, padahal isi muatan lokal membutuhkan waktu lebih banyak agar pembelajaran bahasa daerah sebagai bahasa transisi di kelas awal serta pengenalan budaya lokal yang menjadi keunggulan daerah.

Salah satu materi yang dikembangkan di kelas V adalah materi geguritan. Geguritan merupakan puisi berbahasa Jawa yang disajikan dalam kalimat indah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengapresiasi geguritan. Kesulitan tersebut dikarenakan banyak kata yang siswa tidak memahami artinya. Selain itu, anak juga kurang termotivasi menyusun geguritan. Ketika guru membatasi kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan geguritan di sekolah, banyak siswa belum bisa selesai. Hasil yang diperoleh tidak maksimal sehingga perlu teknik khusus agar siswa dapat lebih memahami materi mengapresiasi geguritan. Melalui pengalaman yang bermakna siswa akan terpacu untuk memberikan apresiasi sebaik mungkin sesuai yang diinginkan dalam tujuan pembelajaran.

Tidak dipungkiri anak-anak sangat menyukai permainan. Baik itu permainan yang bersifat tradisional maupun modern. Melalui permainan anak memperoleh kebahagiaan dan pengalaman yang bermakna. Adanya nilai kompetisi di dalam permainan juga dapat memacu kreativitas siswa untuk berpikir cepat tapi tetap menjaga kualitas.

Pengakuan dari teman dan guru akan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa akan kreatif menghasilkan karya-karya yang indah karena ingin mendapat nilai bagus ketika dilihat oleh orang lain. Keberadaan mading kelas sebagai pojok karya sangat membantu proses apresiasi sastra Jawa bagi siswa. Setelah menulis siswa dapat menampilkan karyanya, sementara teman-teman yang lain dapat memberikan komentar atas hasil karya temannya.

Terkait hal itu pembinaan karakter siswa menjadi kewajiban seluruh elemen. Modal apresiasi sastra yang memadai akan menciptakan *output* pendidikan yang lebih arif dan bijak (Noor, 2011: 46). Melalui pergulatan dan pertemuan intensif siswa akan mendapatkan bekal pengetahuan yang mendalam tentang manusia, hidup, dan kehidupan, serta berbagai kompleksitas problematika dimensi hidup. Sehingga apresiasi geguritan yang dilakukan peneliti dalam inovasi pembelajaran ini diharapkan mampu mendukung pendidikan karakter di Indonesia.

Maka, teknik permainan SAJAK (Satu Jam Aku Kreatif) diharapkan dapat mengajak siswa untuk berkarya, menulis indah, dan menampilkan hasil karya di mading kelas. Setelah itu, antarsiswa dapat memberikan penilaian atas apresiasi sastra Jawa yang dilakukan rekan belajar sekelas.

Pembelajaran Geguritan di Sekolah Dasar

Berdasarkan standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang masih diberlakukan di SDN Sampangan 01 Kota Semarang, salah satu kompetensi dasar yang diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Jawa semester 2 adalah “Mengapresiasi susastra Jawa, misal cerita wayang, naskah drama, geguritan, dan sebagainya. Adapun apresiasi yang dilakukan siswa adalah mampu menceritakan kembali isi geguritan secara lisan.

Pembelajaran yang terkesan teoretis tampaknya membuat anak kurang nyaman dan menganggap “geguritan” sebagai materi pembelajaran yang membosankan. Untuk menceritakan kembali isi geguritan secara lisan, siswa butuh memahami arti dari geguritan yang sebelumnya telah dibaca. Terbatasnya referensi Bahasa Jawa terlihat dari pemilihan geguritan yang kurang variatif. Dari beberapa buku paket bahasa Jawa yang dimiliki oleh guru dan siswa merupakan terbitan lama, sehingga konteks perkembangan kondisi zaman seakan kurang menjadi perhatian.

Upaya untuk menghidupkan kreativitas siswa dengan mengapresiasi karya teman sekelas merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti. Pada awalnya, peneliti memang menggunakan buku paket sekolah. Melihat banyaknya siswa yang kurang antusias dengan materi geguritan yang terkesan susah dan membosankan, implementasi model pembelajaran inovatif penting untuk diujicobakan.

Permainan SAJAK Sebagai Inovasi Model Pembelajaran

Menghadapi kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa bukan pekerjaan yang mudah. Apalagi saat ini banyak anak yang mulai luntur jiwa “ke-Jawa-annya”. Hal ini dibuktikan dari ujaran sehari-hari anak ketika berada di lingkungan sekolah. Dari hasil pengamatan guru, beberapa siswa telah rusak penggunaan bahasa Jawanya. Bahasa Jawa campuran dengan dialek dan Bahasa Indonesia terkesan biasa hingga Bahasa Jawa yang asli terancam punah.

Untuk membuat mata pelajaran Bahasa Jawa menjadi aktivitas pembelajaran yang menarik, peneliti mencari inovasi permainan yang diberi nama SAJAK. Permainan SAJAK merupakan kependekan dari Satu Jam Aku Kreatif.

Siswa mendapat kesempatan 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) untuk belajar bahasa Jawa dalam setiap pertemuannya. Dari waktu 70 menit itu peneliti mengambil 60 menit (1 jam) sebagai kegiatan belajar inti dalam pembelajaran apresiasi geguritan. Pembatasan waktu yang dibuat oleh guru bertujuan untuk memacu kecepatan berpikir siswa dalam memahami susastra Jawa yang terdiri dari pupuh-pupuh ini.

Melalui model permainan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengapresiasi geguritan yang terdapat di dalam buku Bahasa Jawa. Siswa diminta untuk berpikir kreatif dengan membuat geguritan sederhana sesuai hasil pemikiran mereka sendiri. Siswa tidak dituntut untuk menggunakan kata-kata yang sulit, melainkan memanfaatkan kosa kata yang mereka pahami dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak merasa terbebani dan menyukai materi geguritan.

Agar siswa tidak kebingungan dalam menentukan arah tulisan, peneliti membatasi tema geguritan yang akan disajikan. Adapun tema yang disajikan oleh peneliti adalah “Aku lan Budaya Jawa” (Aku dan Budaya Jawa). Siswa bebas berkreaitivitas sesuai daya pikir mereka. Bukan banyaknya kalimat yang menjadi tolok ukur penilaian guru. Kejujuran dan kesungguhan siswa dalam membuat geguritan adalah penilaian utama yang diberikan guru untuk ranah afeksi siswa.

Siswa diberi waktu 30 menit untuk menuliskan geguritan pada selembar kertas yang sebelumnya telah dipersiapkan oleh guru. Melalui tulisan yang indah, siswa diminta menyajikan geguritan dalam selembar kertas. Sebelumnya guru telah memberikan arahan cara menulis geguritan sehingga siswa mendapatkan wawasan yang sama tentang cara menulis geguritan. Agar tulisan terkesan lebih indah, siswa diminta menempelkan kertas tersebut pada kertas kado bermotif batik. Motif batik ini dipilih agar siswa dapat mengingat bahwa batik merupakan salah satu khasanah bangsa Indonesia yang harus dilestarikan.

Setelah 30 menit waktu berakhir, secara bergiliran siswa diminta menempelkan hasil geguritannya pada mading kelas. Dari mading tersebut, siswa dapat melihat sejumlah geguritan yang merupakan hasil karya teman sendiri. Tentu hal ini menjadi pengalaman yang berbeda bagi siswa. Siswa merasa bahagia dengan pengalaman baru yang mereka peroleh setelah mampu berlomba melawan waktu untuk membuat geguritan dalam waktu yang singkat.

Permainan SAJAK memanfaatkan mading sebagai pojok karya. Setiap karya yang telah dibuat siswa akan diapresiasi oleh guru dan teman sebaya. Guru yang juga merupakan peneliti menjalankan tugas sebagai penilai sementara siswa yang lain diberi kebebasan untuk memberikan apresiasi sastra geguritan dengan memilih salah satu karya milik teman yang tertempel di mading. Siswa diberi waktu 10 menit dalam kegiatan apresiasi tersebut.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman anak atas apresiasi sastra yang telah dilaksanakan, guru melakukan tes lisan. Tes lisan ini dilakukan secara acak sehingga semua siswa siap menjawab pertanyaan guru. Dari proses ini, guru akan tahu sejauh mana siswa berhasil dalam indikator apresiasi karya sastra geguritan. Guru juga tidak menutup kemungkinan untuk memberikan siswa lain mengomentari hasil apresiasi yang dilakukan temannya. Karena kemungkinan ada siswa yang mengapresiasi karya geguritan yang sama.

Adapun beberapa hal yang menjadi perhatian dalam apresiasi geguritan adalah kesesuaian judul dengan tema, pemilihan kata dengan ketepatan sajak geguritan, dan yang terakhir adalah keindahan penyajian.

Nilai-Nilai dalam Permainan Sajak

Permainan anak-anak merupakan wadah dasar bagi perkembangan mental. Bermain memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensorimotor, intelegensi, fisik, dan perkembangan sosial emosional (Maxim dalam Satya, 2006). Simanjuntak (2008) mengemukakan makna bermain dalam pendidikan adalah: 1) bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang; 2) menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan; 3) untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Adapun permainan SAJAK yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa ini telah memiliki banyak manfaat bagi perkembangan siswa di Sekolah Dasar. Dari berbagai aspek, permainan ini sangat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

a. Aspek motorik

Karena berkompetisi dengan waktu, motorik siswa akan terpacu bekerja lebih cepat. Hal ini tentu berbeda jika guru tidak memberikan batasan waktu bagi siswa. Selain itu, keterampilan menempel dan menggunting kertas juga dapat dilakukan dalam pembelajaran ini. Dari siswa yang tidak peduli untuk berpartisipasi mengurus mading, melalui permainan SAJAK siswa akan menjadi partisipan mading kelas.

b. Aspek kognitif

Sebelum menulis, siswa telah diberikan tema geguritan oleh guru. Kreativitas siswa dalam mengembangkan geguritan teruji sesuai tingkat kemampuan mereka dalam memahami Bahasa Jawa. Kemampuan siswa juga akan tergalil saat memilih kata yang indah. Hal ini sangat bermanfaat bagi mengembangkan tingkat kognitif siswa.

c. Aspek emosi

Dalam permainan SAJAK siswa diajarkan untuk sabar dan teliti. Kesabaran itu terlihat ketika siswa berusaha merangkai kata-kata dalam geguritan. Ketelitian siswa juga diperhatikan saat menggunakan huruf kapital dan tanda baca. Karena bagaimanapun keterampilan menulis geguritan merupakan salah satu komponen bahasa yang tidak terlepas dari penilaian dan lingkup apresiasi yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

d. Aspek bahasa

Keterampilan berbahasa Jawa perlu dipelajari sejak kecil. Sebagai generasi penerus nilai-nilai kearifan lokal, mempelajari kekayaan nusantara adalah kewajiban. Salah satu bentuk kekayaan nusantara tersebut adalah bahasa. Dari materi apresiasi karya geguritan ini siswa akan belajar banyak mengenai kosa kata bahasa Jawa. Siswa yang kritis akan banyak memberikan pertanyaan mengenai kosa kata baru saat hendak melakukan apresiasi. Melalui proses tersebut kemampuan berbahasa siswa akan bertambah dari segi kognitif. Adapun dari segi keterampilan menulis, membaca, mendengar, dan berbicara telah terangkum dalam sintaks yang digunakan dalam permainan SAJAK.

e. Aspek sosial

Permainan SAJAK mendidik anak untuk hidup sportif dalam kompetisi. Pemberian apresiasi menunjukkan adanya nilai kepedulian antarsiswa. Siswa yang mendapat saran melalui kegiatan apresiasi akan sportif untuk memperbaiki karyanya. Adapun karya siswa yang telah mendapat apresiasi baik dari teman-teman sekelas akan dijadikan tutor untuk membantu temannya yang lain dalam memperbaiki hasil karya.

f. Aspek spiritual

Aspek spiritual yang dapat dipelajari dari permainan SAJAK adalah adanya toleransi antar siswa. Meskipun bentuknya permainan, tapi siswa tidak diperbolehkan menghina hasil karya teman. Siswa justru diminta untuk mempelajari dan membenahi kesalahan bersama-sama.

g. Aspek ekologis

Secara ekologis siswa memanfaatkan alam sebagai materi dalam pembuatan geguritan. Salah satunya adalah penggunaan alam sebagai inspirasi dalam pemilihan judul. Seperti hasil pengamatan terhadap pohon, burung, dan kondisi lingkungan sekitar rumah atau sekolah.

h. Aspek moral

Sikap saling menghargai adalah karakter utama yang ingin dikembangkan peneliti dalam permainan SAJAK. Kegiatan mengapresiasi yang dilakukan siswa bukan bertujuan mencari kesalahan hasil pekerjaan melainkan memberikan pembenahan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemampuan siswa dalam membuat dan mengapresiasi geguritan diharapkan dapat berkembang agar karya sastra yang banyak mengandung nilai kearifan lokal ini tidak hilang dari dunia anak-anak.

Kesimpulan

Permainan SAJAK (Satu Jam Aku Kreatif) dapat membantu siswa dalam mengapresiasi geguritan yang telah dibuat oleh teman mereka sendiri. Selain itu permainan ini juga banyak mengandung nilai-nilai yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak di usia sekolah. Melalui permainan SAJAK, inovasi pembelajaran geguritan di Sekolah Dasar berhasil untuk dilaksanakan. Siswa merasa senang dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Siswa juga mendapat pengalaman yang bermakna sehingga bisa menjadi bekal untuk mempelajari materi yang lain.

Pemanfaatan permainan SAJAK tidak hanya dapat digunakan untuk materi geguritan. Guru dapat melakukan inovasi dengan menggunakan permainan SAJAK pada materi pembelajaran yang lain. Penggunaan media juga sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Referensi

- Aminuddin. 2013. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Elisa, E.I. 2012. *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. <http://staff.uny.-ac.id>, diakses tanggal 19 Mei 2014.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Noor, Rohinah M. 2011. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Tirtarahardja, Umar dan La Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.