

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Karakter

a) Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Fitri (2012: 20) karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kewajiban, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter, menurut Ratna Megawangi (dalam Dharma Kesuma dan Triatna, 2012: 5) adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikanya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Definisi lainnya dikemukakan oleh

Fakry Gaffar (dalam Dharma Kesuma dan Triatna: 2012: 5) pendidikan karakter yaitu sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.

Samani (2012: 52) menyatakan bahwa pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa polotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Penanaman nilai di Sekolah Dasar (SD) menurut Zuriah (2008), penanaman nilai dan suasana bermain serta kebiasaan hidup bersama yang ada di lingkungan taman kanak-kanak harus lebih didukung dan dikukuhkan keberadaannya. Anak-anak harus dikondisikan dan diajak untuk melihat dan mengalami hidup bersama yang baik dan menyenangkan. Pengalaman menyenangkan yang dialami ini harus didasari oleh sikap dan tanggapan yang baik dari semua pihak. Kebaikan tersebut didasarkan nilai-nilai hidup yang telah ditanamkan pada mereka sejak dini.

b) Langkah-langkah Pendidikan Karakter

Menurut Fitri (2012: 52) ada lima langkah yang bisa ditempuh untuk pendidikan karakter.

- 1) Merancang dan merumuskan karakter yang ingin dibalajarkan pada siswa.
- 2) Menyiapkan sumber daya dan lingkungan yang dapat mendukung program pendidikan karakter melalui integrasi mata pelajaran dan indikator yang akan dibelajarkan, pengelolaan suasana kelas berkarakter, dan menyiapkan lingkungan sekolah yang sesuai dengan karakter yang ingin dibelajarkan di sekolah.
- 3) Meminta komitmen bersama (kepala sekolah, guru, karyawan, dan wali murid) untuk bersama-sama ikut melaksanakan program pendidikan karakter serta mengawasinya.
- 4) Melaksanakan pendidikan karakter secara kontinu dan konsisten.
- 5) Melaksanakan evaluasi terhadap program yang sudah dan sedang berjalan.

Apabila dalam proses tersebut diketahui ada penyimpangan dan pelanggaran norma dan etika, pihak sekolah maupun wali murid dapat meminta pertanggungjawaban berdasarkan komitmen awal yang telah disepakati bersama.

c) Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Kemendiknas (Fitri, 2012: 24) tujuan pendidikan karakter antara lain:

- 1) Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.
- 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreatifitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa tujuan dari pendidikan karakter adalah membentuk, menanamkan, memfasilitasi, dan mengembangkan nilai-nilai positif pada anak sehingga menjadi pribadi yang unggul dan bermartabat.

2. Karakter Rasa Ingin Tahu

a) Pengertian Rasa Ingin Tahu

Menurut Hadi dan Permata (2010: 3) ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau melihat keadaan sekeliling yang lebih menarik.

Rasa ingin tahu menurut Sulistyowati (2012: 31) yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Sedangkan menurut Nasoetion (dalam Hadi dan Permata, 2010: 3) menyebutkan bahwa ingin tahu adalah ungkapan pengalaman yang disediakan oleh lingkungan. Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya kita harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Ketertarikan itu ditandai dengan adanya proses berpikir aktif, yakni digunakannya semua panca indra yang kita miliki secara maksimal. Pengaktifan bisa diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapatkan data dari berbagai sumber, maka kaitkan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan suatu fenomena, yakni sembarang objek yang memiliki

karakteristik yang dapat diamati.

Dari beberapa pernyataan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa yang ada pada diri seseorang yang mendorong seseorang tersebut untuk mencapai tujuan akan rasa penasarannya tentang hal yang kurang atau belum diketahuinya sehingga orang tersebut menjadi tahu, yang kurang atau belum dimengertinya menjadi mengerti, yang belum dikuasainya menjadi dikuasai guna memperoleh pengetahuan baru.

b) Jenis-jenis Rasa Ingin Tahu

Menurut Hadi dan Permata (2010: 6-9) ada dua jenis rasa ingin tahu, yaitu rasa ingin tahu yg negatif dan ada rasa ingin tahu yang positif.

1) Rasa ingin tahu yang negatif

Rasa ingin tahu yang negatif merupakan perasaan ingin tahu kepada suatu hal yang bersifat negatif. Misalnya pada sesuatu hal yang bersifat tidak baik. Dicontohkan oleh Hadi dan Permata dalam bukunya yang berjudul “Kamu Bisa Jadi Ilmuwan” salah satunya adalah rasa ingin tahu atau penasaran seorang remaja kepada narkoba.

2) Rasa ingin tahu yang positif

Rasa ingin tahu yang positif adalah rasa ingin tahu yang diarahkan ke sesuatu yang positif dan dapat berguna

bagi diri sendiri. Manfaatnya antara lain yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu, yang sebelumnya belum mengerti menjadi mengerti, yang sebelumnya belum pintar menjadi pintar. Agar menjadi positif, rasa ingin tahu dapat diarahkan ke kegiatan yang berfungsi mengembangkan potensi yang ada pada diri kita sehingga dapat bermanfaat buat diri kita sendiri maupun orang lain.

c) Sumber Rasa Ingin Tahu

Menurut Hadi dan Permata (2010, 10-12) ada dua sumber rasa ingin tahu, yaitu:

1) Kebutuhan

Rasa ingin tahu muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang ada di sekitar kita ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan ingin tahu biasanya kita alami jika ada sesuatu persoalan yang belum terselesaikan, yang misalnya karena masyarakat tidak mampu menanganinya. Ketidakmampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim. Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut. Di sinilah rasa ingin tahu mulai beraksi. Kita akan mencari cara untuk mengatasi persoalan tersebut. Cara mengatasi persoalan tersebut dapat dilakukan dengan membaca berbagai sumber

yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang yang berkapasitas.

2) Keanehan

“Keanehan” berasal dari kata dasar “aneh”. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati.

Rasa ingin tahu bisa muncul kalo kita memandang ada sesuatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung. Rasa ingin tahu karena keanehan atau kejanggalan yang tentunya membuat penasaran untuk mengetahuinya.

d) Merangsang Rasa Ingin Tahu

Menurut Hadi dan Permata (2010: 15-18), untuk merangsang rasa ingin tahu antara lain dengan:

1) Tertarik pada sesuatu

Ada dua cara untuk dapat menilai suatu fenomena sebagai suatu yang menarik. Pertama, lihat secara mendetail. Fenomena itu akan semakin menarik bila kita amati secara tekun dan teliti. Melihat detail berfungsi untuk mendapatkan data tambahan. Seperti kata pepatah “tak kenal maka tak sayang” kenalilah dan sayangilah fenomena itu. Kedua, kaitkan suatu fenomena atau kejadian satu sama

lain. Bila ada persoalan yang menurut kita janggal, maka doronglah diri kita agar kita berhasrat mengetahuinya.

2) Membutuhkan pengetahuan

Kita menyadari bahwa ilmu atau pengetahuan dapat membantu kita menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi. Rasa ingin tahu yang ditindaklanjuti dengan upaya mencari jawaban atas pertanyaan, merupakan hakikat dari rasa butuh akan ilmu pengetahuan. Cara ini akan memuaskan diri sendiri. Oleh sebab itu, mengetahui sesuatu merupakan kepuasan batin, dan ilmu pengetahuan diperoleh untuk mendapatkan kepuasan batin itu. Ilmu pengetahuan itu pun akan bermanfaat untuk masyarakat. Permasalahan yang terjadi di sekitar kita dapat merangsang otak kita untuk bergerak, berpikir, dan peduli untuk mengatasi masalah.

3) Peduli pada lingkungan sekitar

Permasalahan yang ada pada lingkungan akan mendorong rasa ingin tahu untuk menyelesaikan atau mencari solusi untuk menanganinya. Kembangkan kepedulian terhadap masyarakat dengan tidak bersikap egois. Sikap ini akan meningkatkan rasa ingin tahu.

e) Indikator Keberhasilan Rasa Ingin Tahu

Keberhasilan rasa ingin tahu menurut Fitri (2012: 41)

meliputi:

- 1) Sistem pembelajaran diarahkan untuk mengeksplorasi keingin tahuan siswa.
- 2) Sekolah memberikan fasilitas, baik melalui media cetak maupun elektronik, agar bisa mencari informasi yang baru.

3. Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto 2010: 2).

Sedangkan menurut R. Gagne (dalam Susanto 2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dan pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Hannafiah dan Suhana (2012: 6) menyatakan belajar adalah proses perubahan perilaku, berkah interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun yang dimaksud lingkungan

mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat, dimana peserta didik berada.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu berkaitan erat dengan perubahan tingkah laku manusia. Siswa yang sering belajar tingkah lakunya akan terlihat berbeda dengan siswa yang jarang belajar bahkan tidak pernah belajar. Dengan belajar, siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, siswa yang awalnya tidak pandai menjadi pandai dan pada akhirnya akan terjadi perubahan pada diri siswa tersebut. Supaya terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkah laku, sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas, seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Agar proses tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis sebagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya (Hanafiah, 2012: 8-10). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain:

a) Peserta didik dengan sejumlah latar belakangnya,
yang mencakup:

- 1) Tingkat kecerdasan (*intelligent quotient*);
- 2) Bakat (*aptitude*);
- 3) Sikap (*attitude*);
- 4) Minat (*interest*);
- 5) Motivasi (*motivation*);
- 6) Keyakinan (*belief*);
- 7) Kesadaran (*consciousness*);
- 8) Kedisiplinan (*discipline*);
- 9) Tanggung jawab (*responsibility*).

b) Pengajar yang profesional yang memiliki:

- 1) Kompetensi pedagogik;
- 2) Kompetensi sosial;
- 3) Kompetensi personal;
- 4) Kompetensi profesional;
- 5) Kualifikasi pendidikan yang memadai;
- 6) Kesejahteraan yang memadai.

c) Atmosfer pembelajaran yang partisipatif dan interaktif yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah (*multiple communication*) secara aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan, yaitu:

- 1) Komunikasi antara guru dan peserta didik;

- 2) Komunikasi antar peserta didik dengan peserta didik;
 - 3) Komunikasi kontekstual dan integratif antara guru, peserta didik, dan lingkungannya.
- d) Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa betah dan bergairah (*enthusiasm*) untuk belajar, yang mencakup:
- 1) Lahan tanah, antara lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olah raga;
 - 2) Bangunan, antara lain ruangan kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang ekstra kurikuler;
 - 3) Perlengkapan, antara lain alat tulis kantor, media pembelajaran, baik elektronik maupun manual.
- e) Kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, khusus mengenai perubahan perilaku (*behavior change*) peserta didik secara integral, baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif maupun psikomotor.
- f) Lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu dan teknologi, serta lingkungan alam sekitar, yang mendukung terlaksananya proses belajar secara aktif, kreatif, afektif, inovatif, dan menyenangkan. Lingkungan ini merupakan faktor

peluang (*opportunity*) untuk terjadinya belajar kontekstual (*constextual learning*).

g) Atmosfer kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif, demokratis, dan situasional yang dapat membangun kebahagiaan intelektual (*intellectual happiness*), kebahagiaan emosional (*emotional happiness*), kebahagiaan yang merekayasa ancaman menjadi peluang (*adversity happiness*), dan kebahagiaan spiritual (*spiritual happiness*).

h) Pembiayaan yang memadai, baik biaya rutin (*recurrent budget*) maupun biaya pembangunan (*capital budget*) yang datangnya dari pihak pemerintah, orang tua, maupun *stakeholder* lainnya sehingga sekolah mampu melangkah majudari sebagai pengguna dana (*cost*) menjadi penggali dana (*revenue*).

Semua faktor di atas sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Faktor satu sama lain saling berhubungan guna tercapainya tujuan belajar atau perubahan perilaku pada diri pembelajar. Perubahan perilaku pada diri pembelajar itu menunjukkan bahwa pembelajaran telah melakukan aktifitas belajar.

4. Prestasi Belajar

Arifin (2013:12) menyebutkan kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013:138) prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya, yang tergolong faktor internal adalah:

1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:

- a. faktor intelektual yang meliputi:

- 1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
- 2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki

- b. Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal, ialah :

- a. Faktor sosial yang terdiri atas:

- 1) Lingkungan keluarga
- 2) Lingkungan sekolah
- 3) Lingkungan masyarakat
- 4) Lingkungan kelompok

- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.

- c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.

4. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Menurut Azwar (1999: 164) pengertian prestasi yaitu keberhasilan belajar dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai rapor, indeks prestasi studi, angka kelulusan, predikat keberhasilan, dan sebagainya. Sedangkan Winkel (1983:102) menyatakan proses belajar yang dialami oleh murid menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan/pemahaman, dalam bidang nilai dan sikap. Perubahan tersebut nampak dari prestasi.

Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan sebuah hasil usaha belajar yang dilakukan oleh siswa, setelah melakukan ujian-ujian atau mengerjakan soal-soal tes yang nantinya menunjukkan ukuran kecakapan atau ukuran prestasi belajar siswa dalam bentuk nilai.

5. Menulis Aksara Jawa

Menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. (Tarigan, 1994: 3-4).

Menurut Parera (1986: 3) menulis merupakan suatu proses. Oleh karena itu merupakan suatu proses, maka menulis harus mengalami tahap prakarsa, tahap lanjutan, tahap revisi, dan tahap pengakhiran.

Darusuprpta (1996: 2) menyatakan bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap di digunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Ada dua aspek dalam bahasa Jawa, yaitu sastra jawa dan aksara Jawa.

Aksara jawa adalah carakan atau huruf yang mempunyai bentuk, tanda grafis, sistem, dan tatanan penulisan yang digunakan untuk bahasa dan sastra Jawa dalam perkembangan sejarahnya. (Dewan bahasa Jawa provinsi Jawa Tengah, 2012: 5).

Aksara jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatanyapun menjadi peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Menulis aksara jawa pada penelitian ini diharapkan agar siswa dapat mengubah tulisan berhuruf alfabet dan bunyi yang didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat, yaitu menggunakan aksara Jawa.

Aksara atau huruf jawa konsep dasarnya berbeda dengan huruf latin. Huruf latin memiliki huruf abjad a-z, sedangkan huruf jawa selain memiliki aksara carakan (ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga) juga memiliki sandhangan, pasangan, aksara wilangan serta aksara swara. Di bawah ini adalah contoh yang diambil berdasarkan “Pedoman Penulisan Aksara Jawa” yang disusun oleh perwakilan tiga

Propinsi yaitu Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Propinsi Daerah Tingkat 1 Jawa Tengah, dan Propinsi Daerah Tingkat 1 Jawa Timur:

1) Aksara carakan

Carakan (abjad Jawa) yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara pokok yang bersifat silabik (bersifat kesukukataan). Masing-masing aksara pokok mempunyai aksara pasangan, yakni aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup *wignyan*, *layar* dan *cecak*. Berikut ini adalah tabel yang berisi aksara pokok yang terdaftar di dalam carakan.

Aksara carakan

ha	na	ca	ra	ka	da	ta	sa	wa	la
ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ	ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
pa	dha	ja	ya	nya	ma	ga	ba	tha	nga
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦚꦤ	ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠꦲ	ꦚꦤꦒ






2) Sandhangan

Sandhangan ialah tanda diakritik yang dipakai sebagai pengubah bunyi di dalam tulisan Jawa. di dalam tulisan Jawa, aksara yang tidak menggunakan sandhangan diucap sebagai gabungan konsonan dan vokal *a*. Sandhangan aksara Jawa

dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut:

a) Sandhangan bunyi vokal (Sandhangan swara)

Sandhangan bunyi vokal terdiri atas 5 macam, yakni:

i	u	e	é/è	o
Wulu	Suku	Pepet	Taling	Taling-tarung
				

(1) *Wulu*

Sandhangan *wulu* dipakai untuk melambangkan vokal *i* di dalam suatu kata.

Sandhangan *wulu* ditulis di bagian akhir aksara.

Apabila selain *wulu* juga terdapat sandhangan yang lain, *wulu* digeser sedikit ke kiri.

(2) *Pepet*

Sandhangan *pepet* dipakai untuk melambangkan vokal *e/è* di dalam suku kata.

Sandhangan *pepet* ditulis di atas bagian akhir aksara. Apabila selain *pepet* juga terdapat

sandhangan *layar*, sandhangan *pepet* digeser sedikit ke kiri dan sandhangan *layar* ditulis di sebelah kanan

pepet. Apabila selain *pepet* terdapat sandhangan

cecak, sandhangan *cecak* ditulis di dalam sandhangan *pepet*.

Sandhangan *pepet* tidak dipakai untuk menuliskan suku kata *re* atau *leyang* bukan sebagai pasangan. sebab, suku kata *reyang* bukan pasangan dilambangkan dengan *pa cerek* dan *le* yang bukan pasangan dilambangkan dengan *nga lelet*. Penulisan sandhangan *pepet* pada aksara pasangan selain aksara *ha*, *sa* dan *pa* diletakan di atas bagian akhir aksarayang mendapat pasangan dan aksara pasangannya diletakan di bawah aksara yang mendapat pasangan itu. Penulisan sandhangan *pepet* pada aksara pasangan *ha*, *sa*, dan *pa* diletakan di atas bagian akhir masing-masing aksara pasangan itu.

(3) Suku

Sandhangan *suku* dapat dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *u* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata. Sandhangan *suku* ditulis serangkai di bawah bagian akhir aksara yang mendapat sandhangan itu.

Sandhangan *suku* juga ditulis serangkai dengan aksara *pasangan*. Apabila yang diberi sandhangan *suku* itu aksara pasangan *ka*, *ta* dan *la*, bentuk aksara pasangan itu diubah terlebih dahulu

menjadi aksara utuh seperti aksara pokok masing-masing, kemudian sandhangan *suku* baru dirangkaikan di bawah bagian akhir aksara pasangan itu.

(4) *Taling*

Sandhangan *taling* dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *è* atau *é* yang tidak ditulis dengan aksara swara *è*, yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata. Sandhangan *taling* ditulis didepan aksara yang dibubuhi sandhangan itu.

(5) *Taling tarung*

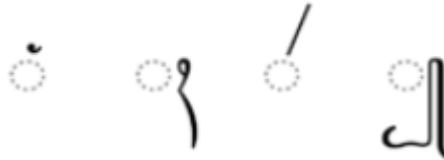
Sandhangan *taling talung* dipakai untuk melambangkan vokal *o* yang tidak ditulis dengan aksara swara *o*, yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata. Sandhangan *taling talung* ditulis mengapit aksara yang dibubuhi sandhangan itu.

Sandhangan *taling talung* yang melambangkan bunyi vokal *o* pada aksara pasangan ditulis mengapit aksara mati (aksara yang diberi pasangan) dengan aksara pasangan itu.

b) Sandhangan konsonan penutup suku kata (*sandhangan penyigeging wanda*)

Sandhangan penanda konsonan penutup suku kata (*sandhangan penyigeging*) terdiri atas empat macam, yakni:

Cecak Wignyan Layar Pangkon



(1) *Cecak*

Sandhangan *cecak* adalah pengganti *sigenan nga*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *ng* penutup suku kata. Sandhangan *cecak* ditulis di atas bagian akhir aksara yang dibubuhi sandhangan itu.

Sandhangan *cecak* juga ditulis di belakang sandhangan *wulu*, kalau aksara yang dibubuhi sandhangan *cecak* itu merupakan suku kata yang berunsurkan vokal *i*.

(2) *Wignyan*

Sandhangan *wignyan* adalah pengganti *sigenan ha*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *h* penutup suku kata. Penulisan *wignyan* diletakan dibelakang aksara yang dibubuhi sandhangan itu.

(3) *Layar*

Sandhangan layar adalah pengganti *sigenan ra*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *r* penutup suku kata. Sandhangan layar ditulis di atas bagian akhir aksara yang dibubuhi sandhangan itu.

(4) *Pangkon*





















Sandhangan pangkon dipakai sebagai penanda bahwa aksara yang dibubuhi sandhangan *pangkon* itu merupakan aksara mati, aksara konsonan penutup suku kata, atau aksara *panyegeging wanda*. Sandhangan pangkon ditulis di belakang aksara yang dibubuhi sandhangan itu.

Sandhangan *pangkon* dapat dipakai sebagai pembatas bagian kalimat atau rincian yang belum selesai, senilai dengan *pada lingsa*, tanda koma (,) di dalam ejaan Latin, di samping sebagai penanda untuk mematikan aksara. Jadi, sandhangan *pangkon* di dalam hal ini berfungsi ganda.

Sandhangan *pangkon* dapat dipakai untuk menghindarkan penulisan aksara yang bersusun lebih dari dua tingkat.

3) Pasangan

Pasangan huruf Jawa terdiri dari 20 huruf.

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

Ada dua catatan yang perlu diperhatikan ketika menulis pasangan, yaitu:

- Aksara pasangan *ha*, *sa* dan *pa* ditulis di belakang konsonan akhir suku kata di depannya. Aksara pasangan selain yang disebutkan itu ditulis di bawah aksara konsonan akhir suku kata di depannya.
- Aksara *ha*, *ca*, *ra*, *wa*, *dha*, *ya*, *tha*, *nga* tidak dapat diberi aksara pasangan atau tidak dapat menjadi aksara *sigegan* (aksara konsonan penutup suku kata). Di dalam hal ini aksara *sigegan ha* diganti *wignyan*, aksara *sigegan ra* diganti *layar*, aksara *sigegan nga* diganti *cecak*, dan hampir tidak ada suku kata yang berakhir *sigegan ca*, *wa*, *dha*, *ya* dan *tha*.

4) Wilangan

Wilangan atau angka Jawa terdiri dari angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 0.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
siji	loro	telu	papat	lima	enem	pitu	wolu	sanga	nol
ꦱꦶꦗ	ꦭꦺꦴ	ꦠꦺꦭꦸ	ꦥꦩꦥꦠ	ꦭꦶꦩ	ꦺꦤꦺꦩ	ꦥꦶꦠꦸ	ꦮꦺꦭꦸ	ꦱꦁ	ꦤꦺꦭ

Huruf Jawa dapat dipelajari dengan mudah karena bentuk hurufnya yang memiliki kemiripan. Siswa sebenarnya harus dilatih dan dikenalkan dengan huruf Jawa sejak dini, sehingga pada saat duduk di bangku sekolah, baik sekolah dasar maupun sekolah menengah tidak terlalu menemui kesulitan ketika pembelajaran tentang huruf Jawa berlangsung. Penulisan huruf Jawa memang berbeda dengan penulisan huruf Latin, oleh sebab itu perlu latihan yang rutin serta pembiasaan sejak dini bagi para siswa untuk belajar menulis huruf Jawa.

Di sekolah, guru membimbing siswa untuk berlatih menulis huruf Jawa. melalui *drill* atau pemberian soal-soal yang intensif serta dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai atau dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kooperatif dapat dipergunakan sebagai sarana untuk mengajarkan huruf Jawa kepada siswa.

Pemberian motivasi serta penghargaan atau *reward* juga penting dilakukan dalam pembelajaran menulis huruf Jawa agar siswa tidak cepat bosan, dan yang terpenting adalah bahasa Jawa dan huruf atau aksara Jawa harus dapat dilestarikan agar tidak tergeser oleh bahasa asing.

6. Metode SAS (Struktural Analisis sintesis)

Metode SAS adalah metode yang disediakan untuk belajar membaca dan menulis permulaan di kelas permulaan SD yang dalam proses oprasionalnya, metode SAS mempunyai langkah-langkah berlandaskan oprasional dengan urutan: struktural menampilkan keseluruhan; analitik melakukan proses penguraian; sintetik melakukan penggabungan kembali kepada bentuk struktural semula. Metode SAS berlandaskan beberapa prinsip, yaitu prinsip linguistik (ilmu bahasa) yang memandang satuan bahasa terkecil untuk berkomunikasi adalah kalimat. Kalimat dibentuk oleh satuan-satuan bahasa di bawahnya yakni kata, suku kata, dan fonem (huruf-huruf). Metode SAS juga mempertimbangkan pengalaman bahasa anak. Oleh kerana itu, pelajaran akan lebih bermakna karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui anak (Setyani, 2012).

Menurut Diah (2012) metode SAS adalah metode khusus yang disediakan untuk belajar membaca dan menulis permulaan di SD, dimana dalam proses oprasional dibagi menjadi 3 tahap yaitu proses struktural (menampilkan keseluruhan), proses analitis (proses penguraian), dan proses penggabungan kembali untuk struktural.

Kegiatan pembelajaran menulis permulaan menggunakan metode SAS dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru bercerita atau berdialog dengan siswa.
- 2) Memperlihatkan yang berhubungan dengan isi cerita.
- 3) Menulis beberapa kalimat sebagai kesimpulan isi cerita.
- 4) Menulis satu kalimat yang diambil dari kesimpulan isi cerita.
- 5) Menulis kata-kata sebagai uraian dari kalimat.
- 6) Menulis suku-suku kata sebagai uraian dari kata-kata.
- 7) Menulis huruf-huruf sebagai uraian dari suku-suku kata.
- 8) Mensintesiskan huruf-huruf menjadi suku-suku kata.
- 9) Menyatukan kata-kata menjadi kalimat.

Adapun kelebihan dan kekurangan, yakni:

Kelebihan:

- 1) Metode ini dapat sebagai landasan berfikir analisis.
- 2) Dengan langkah-langkah yang diatut sedemikian rupa membuat anak mudah mengikuti prosedur dan akan cepat membaca atau menulis pada kesempatan berikutnya.
- 3) Berdasarkan landasan linguistik metode ini akan menolong anak menguasai bacaan atau menulis dengan lancar.

Kekurangan:

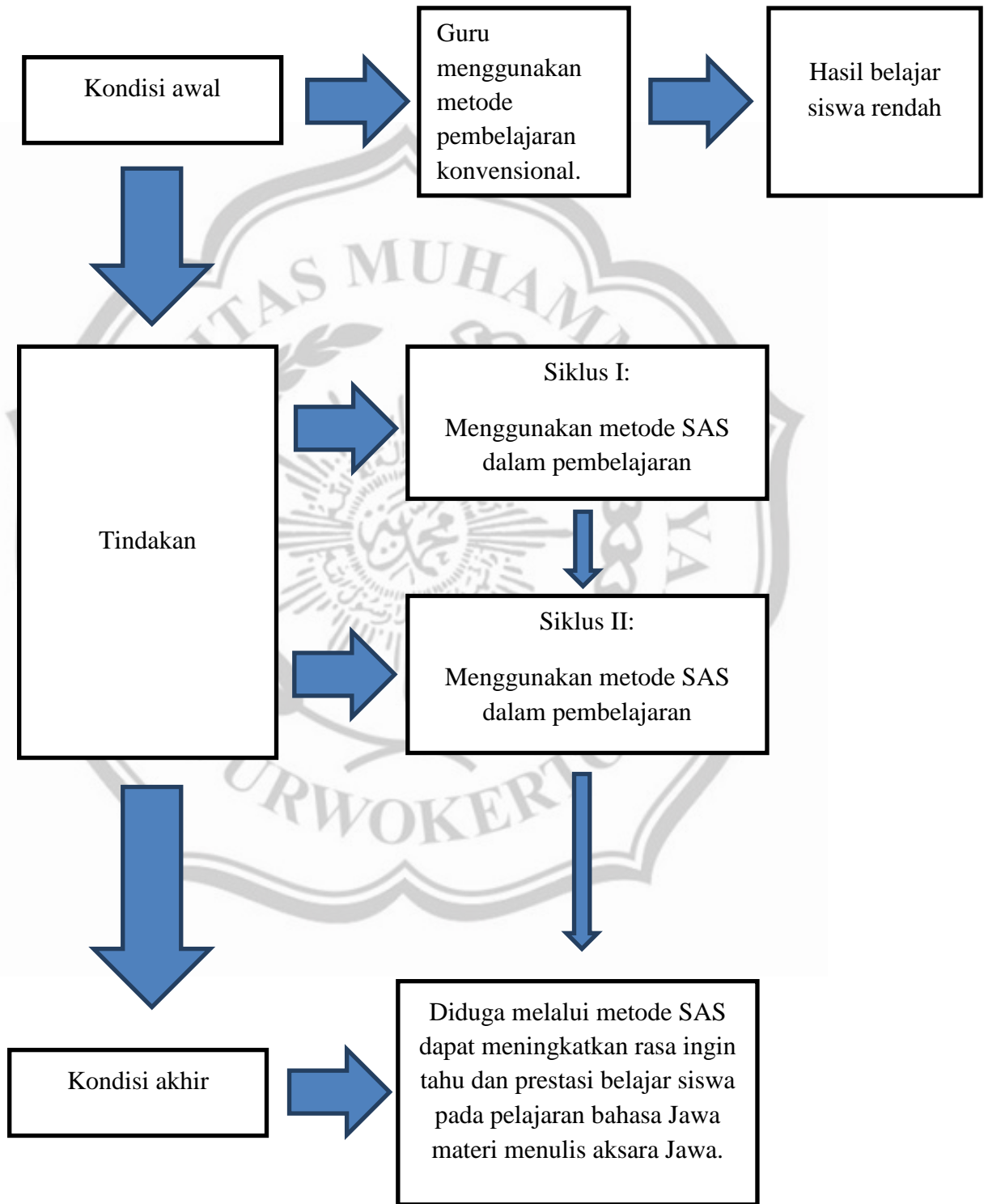
- 1) Memiliki kesan bahwa kreatif dan trampil serta sabar. Tuntutan semacam ini dipandang sangat sukar untuk kondisi pengajar saat ini.

- 2) Banyak saran yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan metode ini untuk sekolah tertentu dirasa soal.
- 3) Metode SAS hanya untuk konsumen pembelajar di perkotaan dan tidak di pedesaan.
- 4) Oleh karenanya agak susah mengajarkan para pengajar metode SAS maka di sana sini metode ini tidak dilaksanakan.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan sebelum penelitian atau pada kondisi awal di SD N 2 Notog pada mata pelajaran bahasa Jawa menunjukkan kurangnya rasa ingin tahu siswa dan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga berpengaruh pada prestasi belajar siswa yaitu belum tercapainya nilai kriteria ketuntasan minimal. Melihat berbagai pertimbangan, terdapat upaya-upaya yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan menerapkan metode SAS (struktural analitis sintesis) pada proses pembelajaran. Berdasarkan upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi menulis aksara Jawa. Kerangka berpikir di atas peneliti gambarkan pada skema berikut:

“Kerangka Berpikir pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan Metode SAS”



C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan metode SAS (struktural analitis sintetis) dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar pelajaran Bahasa Jawa materi menulis aksara Jawa pada siswa kelas IV SD N 2 Notog.

