

Permainan Hanihon Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa

Faqihani Ganiajri^{*)}, Awaludin Romadhoni^{*)}, Erosa Dewi N^{*)}

^{*)} Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro
Koresponden : hanihon@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah dengan jumlah penutur yang paling banyak. Mata pelajaran Bahasa Jawa dimasukkan dalam kurikulum sekolah tingkat dasar, menengah, dan atas. Aksara hanacaraka atau aksara Jawa menjadi salah satu materi dalam pelajaran Bahasa Jawa. Namun penggunaan aksara Jawa dalam surat resmi, surat kabar, televisi dan media ruang lainnya tergolong terbatas. Hal ini karena aksara latin lebih mudah penggunaannya dan lebih mudah dimengerti oleh pendatang dari daerah lain. Oleh karena itu dalam pembelajaran Bahasa Jawa terutama aksara Jawa diperlukan inovasi berupa penggunaan alat peraga atau media dalam bentuk permainan. Permainan ini papan yang digunakan memiliki ukuran 15 kotak x 15 kotak dengan jumlah tekel untuk aksara nglegena 84 buah, aksara pasangan 40, aksara murda 5 buah, sandhangan 93 buah, pa cerek 3 buah, nga lelet 3 buah dan 2 tekel kosong. Pemain terdiri dari 2-4 orang dan pemain memiliki rak masing-masing satu. Penilaian dengan cara setiap aksara yang diletakkan pada kotak dengan bonus "dilipatkan tiga" atau "dilipatkan dua" maka nilai aksara tersebut akan dilipatkan dua atau dilipatkan tiga, kemudian jumlahkan semua skor yang didapatkan dari aksara pada kata tersebut (baik yang baru diletakkan maupun yang sudah ada), jika ada aksara yang diletakkan pada kotak bonus "kata dilipatkan tiga" atau "kata dilipatkan dua", maka skor setiap aksara pada kata tersebut dilipatkan tiga atau dua, kotak bonus berpengaruh pada skor semua aksara, maka kotak bonus hanya dapat digunakan sekali. Bonus tidak berlaku pada aksara yang digunakan untuk membentuk kata lain.

Kata kunci: aksara jawa, alat peraga, permainan

ABSTRACT

Javanese language is local language with the most number of speaker. Javanese language lesson included in the elementary school curriculum, middle, and upper. Hanacaraka script or Java script is become one of material in the Java language lesson. However, the using of Java script is in an official letter, newspaper, television, and other media is belong to limited. This is because latin script is easier usage and more easily understood by newcomers from other regions. Therefore, in learning languages, especially Java, Java script needed innovation in the form of the use of props or the media in the form of the game. This game used a board that has a size of 15 squares x 15 squares with a number of floor for characters at a 84 box, syllable pair at a 40 box, the murda script at a 5 box, sandhangan at a 93 box, 3 box pa cerek, nga lelet 3 box and 2 tekel empty. Players is consist of 2-4 people and the player has a rack of each one. Assessment of the game is every script that is put on a box with a bonus "folded three" or "folded two" then the script will be folded folded two or three, then total all the scores are obtained from the character in the word (whether newly laid although already any), if any script is placed in the bonus box "word folded three" or "word folded two", then the score of each syllable in the word is

folded three or two, box bonus effect on the scores of all characters, then the bonus box can only be used once . Bonus does not apply to characters that are used to form another word.

Keywords : java script, props, games

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah dengan jumlah penutur yang paling banyak. Menurut catatan, jumlah penutur bahasa kurang lebih 80 juta orang, kira-kira 40% dari jumlah penduduk Indonesia (Oglobin, 2005). Mata pelajaran Bahasa Jawa dimasukan dalam kurikulum sekolah tingkat dasar, menengah, dan atas sebagai salah satu muatan lokal pada beberapa wilayah dengan bahasa daerah tersebut antara lain Propinsi Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Propinsi Jawa Timur. Aksara hanacaraka atau aksara Jawa menjadi salah satu materi dalam mata pelajaran tersebut. Pada saat ini penggunaan aksara Jawa dalam surat-surat resmi/penting, surat kabar, televisi, media luar ruang, dan sebagainya tergolong terbatas. Hal ini karena aksara latin penggunaannya lebih mudah dan mudah dimengerti oleh pendatang dari daerah lain yang tidak mengenal aksara Jawa.

METODE PELAKSANAAN

Alat dan Bahan :

a) Alat

1. Gergaji (pemotong kayu)
2. Penggaris/meteran
3. Gunting seng
4. Gunting kertas
5. Amplas
6. Pensil
7. Kuas
8. Palu

b) Bahan

1. Lembaran seng
2. Kayu
3. Engsel

4. Kertas sticker

5. Magnet

6. Paku

7. Cat

8. Lem

1. Aturan Permainan

Papan yang digunakan dalam permainan ini memiliki ukuran 15 kotak x 15 kotak dengan jumlah tekel untuk aksara *nglegena* 84 buah, aksara pasangan 40, aksara murda 5 buah, *sandhangan* 93 buah, *pa cerek* 3 buah, *nga lelet* 3 buah dan 2 tekel kosong. Cara memainkan permainan ini, yaitu:

1. Pemain terdiri atas 2 – 4 orang.
2. Tiap pemain memiliki rak untuk tempat tekel masing - masing.
3. Aksara murda, *pa cerek*, *nga lelet* dan 2 tekel yang kosong dicampur dengan aksara *nglegena*. Sedangkan, aksara pasangan dan *sandhangan* masih terpisah. Semua tekel diletakkan secara terbalik (aksara tidak terlihat).
4. Tiap peserta mengambil 7 tekel dari campuran aksara *nglegena*, 7 tekel dari aksara pasangan, dan 4 tekel *sandhangan*.
5. Pilih satu tekel dari aksara *nglegena* dan diletakkan di kotak paling tengah pada papan.
6. Pemain pertama mengkombinasikan dua atau lebih aksara pada tekel untuk membentuk kata dengan menggunakan aksara yang sudah diletakkan di tengah papan secara mendatar atau menurun.
7. Giliran selesai setelah pemain menghitung skor yang didapat dan

mengambil tekel untuk mengisi kembali rak tekelnnya.

8. Pemain selanjutnya menambahkan satu atau lebih aksara pada kata yang telah terbentuk secara mendatar atau menurun tanpa mengubah kata yang telah terbentuk (seperti teka-teki silang).
9. Tidak ada aksara/tekel yang dapat diganti jika sudah dimainkan.
10. Tekel kosong dapat digunakan untuk semua aksara *nglegena*. Ketika memainkan tekel ini, pemain bebas memilih aksara apa yang ada di tekel ini. Aksara tersebut tetap sampai permainan usai.
11. Permainan usai ketika semua tekel telah digunakan atau semua kemungkinan kata yang dapat dibentuk oleh pemain sudah tidak ada.

Setiap kata yang dibentuk dinilai dengan cara sebagai berikut :

1. Setiap aksara yang diletakkan pada kotak dengan bonus "dilipatkan tiga" atau "dilipatkan dua" maka nilai aksara tersebut akan dilipatkan dua atau dilipatkan tiga.
2. Jumlahkan semua skor yang didapatkan dari aksara pada kata tersebut (baik yang baru diletakkan maupun yang sudah ada)
3. Jika ada aksara yang diletakkan pada kotak bonus "kata dilipatkan tiga" atau "kata dilipatkan dua", maka skor setiap aksara pada kata tersebut dilipatkan tiga atau dua.
4. Kotak bonus berpengaruh pada skor semua aksara, maka kotak bonus hanya dapat digunakan sekali. Bonus tidak berlaku pada aksara yang digunakan untuk membentuk kata lain.

PEMBAHASAN

1. Aksara Jawa

Aksara Jawa dipakai dalam berbagai teks berbahasa Jawa dan beberapa bahasa lain di sekitar wilayah penuturannya. Aksara ini lebih dikenal sebagai Hanacaraka atau Carakan. Hanacaraka atau dikenal dengan nama carakan atau cacarakan (bahasa Sunda) adalah aksara turunan aksara Brahmi yang digunakan atau pernah digunakan untuk penulisan naskah-naskah berbahasa Jawa, bahasa Madura, bahasa Sunda, bahasa Bali, dan bahasa Sasak. (Wahab, 2006). Sebagai contoh aksara Ha yang mewakili dua huruf yakni H dan A, dan merupakan satu suku kata yang utuh bila dibandingkan dengan kata "hari". Dengan demikian, terdapat penyingkatan cacah huruf dalam suatu penulisan kata apabila dibandingkan dengan penulisan aksara Latin. (Wahab, 2006). Aksara Jawa memiliki 20 huruf dasar, 20 huruf *pasangan* yang berfungsi menutup bunyi vokal, 8 huruf "utama" (*aksara murda*, ada yang tidak ber*pasangan*), 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 (*pada*). (Darusupraptra, 2002). Pada aksara Jawa hanacaraka baku terdapat 20 huruf dasar (*aksara nglegena*), yang biasa diurutkan menjadi suatu "cerita pendek".. (Darusupraptra, 2002)

2. Alat Bantu Peraga

Media pembelajaran diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara dalam terjadinya. Berdasarkan fungsinya media dapat berbentuk alat peraga dan sarana. (Sukayati. 2003)

1. Alat Peraga
 - a. Pengertian

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri – ciri dari konsep yang dipelajari.

- b. Fungsi
Fungsi utama dari alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep tersebut.

Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi obyek/alat peraga maka siswa mempunyai pengalaman nyata dalam kehidupan tentang arti dari konsep. Berikut ini beberapa contoh dari alat peraga.

- a. Papan tulis, buku tulis, dan daun pintu yang berbentuk persegi panjang dapat berfungsi sebagai alat peraga pada saat menerangkan mengenai geometri.
b. Pensil, kapur, lidi, dan biji-bijian dapat berfungsi pada saat mengenalkan bilangan, dengan cara membilang banyaknya anggota dari kelompok benda.

2. Sarana
Sarana merupakan media pembelajaran yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan sarana tersebut diharapkan dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar. Contohnya

berupa papan tulis, penggaris, jangka, timbangan, lembar kerja, dan lembar tugas.

SIMPULAN

Aksara Jawa dipakai dalam berbagai teks berbahasa Jawa dan beberapa bahasa lain di sekitar wilayah penuturannya. Aksara ini lebih dikenal sebagai Hanacaraka atau Carakan. Hanacaraka atau dikenal dengan nama carakan atau cacarakan. Penggunaan alat peraga atau permainan akan mempermudah siswa dalam mempelajari aksara Jawa sebagai bentuk inovasi pembelajaran untuk siswa.

KEPUSTAKAAN

1. Darusuprpta dkk. 2002. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yayasan Pustaka Nusantara : Yogyakarta.
2. Oglobin, Alexander K. 2005. *The Austronesian Languages of Asia and Madagascar*. Routledge Language Family Series.
3. Sukayati. 2003. *Pelatihan Supervisi Pengajaran untuk Sekolah Dasar*.(online) (<http://p4tkmatematika.org/downloads/sd/MediaPembelajaran.pdf>). Diunduh pada 19 Juli 2010
4. Wahab, Abdul. 2006. *Masa Depan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah*. Nawala.