

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Metode *Guided Note Taking*

Metode ini disebut juga dengan metode catatan terbimbing. Metode ini dikembangkan untuk membangun *stock of knowledge* peserta didik agar metode ceramah yang dibawakan guru mendapat perhatian siswa. Pembelajaran diawali dengan memberikan bahan ajar misalnya berupa *handout* dari materi ajar yang disampaikan dengan metode ceramah kepada peserta didik, beberapa cara yang dapat dilakukan adalah mengosongkan istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci.<sup>1</sup> Dengan menggunakan metode tersebut dapat mengajak siswa untuk lebih aktif, karena di dalam metode tersebut guru memberikan *handout* yang berisi ringkasan materi dan cara menyelesaikan soal dengan jelas.

Menurut Silberman dalam Kristianto, dalam metode catatan terbimbing ini, guru menyediakan formulir atau lembar yang telah dipersiapkan. Lembar ini menginstruksikan siswa untuk membuat catatan sewaktu guru mengajar. Berikut ini adalah keunggulan – keunggulan model *Guided Note Taking*:

---

<sup>1</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm.105.

- a. Metode ini cocok untuk kelas besar dan kecil

Maksud dari kelas kecil adalah jika umumnya jumlah siswa di dalam kelas tidak lebih dari 20 siswa, dan dikatakan kelas besar apabila kelas bisa berisi lebih dari 20 siswa, bahkan lebih banyak.

- b. Metode ini dapat digunakan sebelum, selama berlangsung atau sesuai kegiatan pembelajaran
- c. Metode ini cukup berguna untuk materi pengantar
- d. Metode ini mudah digunakan ketika peserta didik harus mempelajari materi yang bersifat menguji pengetahuan kognitif
- e. Metode ini dapat dimanfaatkan untuk menilai kecenderungan seseorang terhadap suatu informasi tertentu
- f. Metode ini memungkinkan siswa belajar lebih aktif, karena memberikan kesempatan mengembangkan diri, fokus pada handout dan materi serta diharapkan mampu memecahkan masalah sendiri dengan menemukan (*discovery*) dan bekerja sendiri.

Selain memiliki kelebihan, metode *Guided Note Taking* juga memiliki beberapa kelemahan:

- a. Kadang – kadang sulit dalam pelaksanaan karena guru harus mempersiapkan *handout* atau perencanaan terlebih dahulu, dengan memilah bagian atau materi mana yang harus dikosongkan dan dipertimbangkan kesesuaian materi dengan kesiapan siswa untuk belajar dengan metode tersebut.

- b. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang ditentukan.
- c. Biaya untuk penggandaan *handout* sebagian guru masih dirasakan mahal dan kurang ekonomis.<sup>2</sup>

Langkah – langkah pembelajaran *Guided Note Taking*, yaitu:

- a. Memberikan bahan ajar atau panduan yang berisi ringkasan poin-poin utama, misalnya berupa *handout* dari materi pelajaran yang akan disampaikan
- b. Kosongkan sebagian poin-poin penting sehingga terdapat bagian-bagian yang kosong dalam *handout* tersebut
- c. Mengosongkan beberapa istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci
- d. Menjelaskan pada siswa bahwa bagian yang kosong dalam *handout* memang sengaja dibuat agar mereka tetap berkonsentrasi mengikuti pelajaran
- e. Beri tempat kosong yang cukup sehingga siswa dapat membuat catatan di dalamnya
- f. Setelah penyampaian materi dengan ceramah selesai, mintalah kepada siswa untuk membacakan hasil catatannya
- g. Berikan klarifikasi.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Adi Kristanto, "Efektivitas Model Pembelajaran *Guided Note Taking* dan *Student Achievement Division* berbantuan LKS Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Semester II SMP Negeri 1 Limpung Tahun ajaran 2011/2012", Skripsi (Semarang: IKIP PGRI, 2012).

## 2. Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>4</sup> Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>5</sup> Jadi secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

### a. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal.

---

<sup>3</sup> Melvin Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2002), hlm.108-110.

<sup>4</sup> Azhar Arysad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Permata, 2003), hlm. 3.

<sup>5</sup> Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm.23.

Tetapi disamping itu ada beberapa manfaat lain media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu;

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata.
- 5) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>6</sup>

b. Jenis – jenis media

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Anderson (1976) dalam Etin, mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut<sup>7</sup>.

Tabel.2.1. Pengelompokan Media

No	Golongan Media	Contoh
1.	Audio	Telepon, CD, kaset Audio
2.	Cetak	Buku Pelajaran, modul, gambar
3.	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi

---

<sup>6</sup> Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran...*, hlm.51.

<sup>7</sup> Etin Solihatin, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.26.

		bahan tertulis
4.	Proyeksi Visual Diam	Film bingkai (slide), <i>Overhead Transparency</i> (OHT)
5.	Proyeksi Audiovisual Diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual Gerak	Film Bisu
7.	Audiovisual Gerak	Film gerak bersuara, Televisi
8.	Objek Fisik	Benda Nyata, model
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer)

c. Kriteria pemilihan media

Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media memiliki jenis yang bermacam-macam dan kegunaan yang bermacam-macam pula. Oleh karena itu seorang guru perlu memilih media yang tepat sehingga media tersebut dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Dalam memilih media, yang harus diperhatikan oleh seorang guru antara lain: media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik dari media, ketepatangunaan dari media, kondisi siswa, ketersediaan barang, biaya, dan waktu yang diperlukan untuk mendapatkannya.

Dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran.<sup>8</sup> Artinya, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran. Artinya, bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media. Artinya, media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apa pun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan media oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya komputer, OHP, Proyektor film dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa bila guru

---

<sup>8</sup> Basyirudin, Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm.15.

tidak dapat menggunakannya dalam pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa. Memilih media untuk pendidikan dan pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kemampuan berfikir tinggi.

Dengan kriteria pemilihan media diatas, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah tugas-tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran jangan terlalu dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas guru sebagai pengajar, tapi harus sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.



d. Media kartu *carakan*

Media kartu *carakan* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar *carakan* (huruf aksara jawa). Huruf-huruf yang terdapat dalam kartu tersebut dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau hasil cetakan computer yang digunting dan ditempelkan pada kartu tersebut. Kartu huruf tersebut memiliki ukuran 5 X 5 cm, atau lebih sesuai dengan kebutuhan. Dengan menggunakan media kartu huruf ini, maka kegiatan pembelajaran dapat di desain dengan berbagai macam cara, baik itu dengan cara individu maupun dengan cara pengelompokan siswa.

1) Kelebihan media kartu huruf

- a) Mudah di bawa-bawa: Dengan ukuran yang kecil sehingga membuat media kartu huruf dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b) Praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media kartu huruf sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak

terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. Selain itu biaya pembuatan media kartu huruf ini pun sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kertas kardus sebagai kartunya.

- c) Gampang diingat: karakteristik media kartu huruf adalah menyajikan huruf-huruf pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut.
  - d) Menyenangkan: Media kartu huruf dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu yang bertuliskan huruf tertentu yang disimpan secara acak, dengan cara berlari, siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).
- 2) Teknik pembuatan kartu huruf
- a) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas karton atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan huruf.
  - b) Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 5X5 cm

- c) Potong-potonglah kertas karton atau kardus tersebut dengan menggunakan gunting atau pisau *cutter* hingga tepat berukuran 5X5 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah huruf yang akan ditempelkan.
- d) Selanjutnya, jika objek huruf akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS.
- e) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- f) Jika gambar huruf yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.

Gambar 2.1. Contoh Kartu Aksara Jawa



- 3) Langkah – langkah Cara penggunaan media kartu huruf
  - a) Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
  - b) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
  - c) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu,
  - d) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari huruf “ha”.

### **3. Keterampilan Menulis**

Menurut KBBI, keterampilan diartikan sebagai suatu kecakapan atau kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas.<sup>9</sup> Keterampilan dipakai untuk menyatakan sesuatu yang bersifat mekanis, keterampilan biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Sedangkan istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran. Meskipun sifatnya

---

<sup>9</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm.935.

motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.

Disamping itu, menurut Reber (1988), keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga fungsi mental yang bersifat kognitif.<sup>10</sup>

Keterampilan menulis diterima seseorang setelah dia mampu membaca<sup>11</sup>, kemampuan membaca dipergunakan untuk mengukur kemampuan memahami bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menurut Caroline:

*"Writing is a combination of process and product, the process refers to the act of gathering ideas and working with them until they are presented in a manner that is polished and comprehensible to readers".<sup>12</sup>*

Menulis adalah gabungan dari proses dan hasil, maksudnya adalah proses itu mengacu pada tindakan pengumpulan ide / gagasan dan mengolah gagasan tersebut

---

<sup>10</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.121-122.

<sup>11</sup> Usul Wiyanto, *Terampil Menulis Paragraf*, (Jakarta: PT.Grasindo, 2004), hlm.10.

<sup>12</sup> Caroline T Linse, *Practical English Language Teaching: Young Learners*, (New York: Mc Graw-Hill Companies, Inc, 2005), hlm.98.

sampai terlihat di dalam gaya bahasa yang halus dan dapat dipahami oleh para pembaca. Menurut Tarigan, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.<sup>13</sup> Keterampilan menulis ditempatkan pada tataran paling tinggi dalam proses pemerolehan bahasa karena keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif yang hanya dapat diperoleh sesudah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Hal ini pula yang menyebabkan keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dianggap paling sulit.

Menulis setidaknya ada dua alasan. Pertama, menulis untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kedua, dengan menulis membuat seseorang lebih cerdas. Menulis bisa membantu seseorang berpikir secara menyeluruh dan menyelesaikan masalah.<sup>14</sup> Siswa tingkat sekolah dasar memiliki potensi yang sama untuk menulis, namun tidak setiap siswa memiliki keterampilan menulis yang sama. Menurut Tompkins (1994) dalam Effendi, "*These components can be rephrased to describe the role of writing in the elementary grades; learning to write,*

---

<sup>13</sup> Henry Guntur Tarigan, *MENULIS Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm.3.

<sup>14</sup> Hernowo, *Quantum Writing: Cara Cepat Nan Bermanfaat untuk Merangsang Munculnya Potensi Menulis*, (Bandung: MLC, 2006), hlm.113-114.

*learning about written language, learning through writing.*”<sup>15</sup>

Jadi, fokus pembelajaran menulis di sekolah dasar adalah bagaimana belajar untuk menulis, belajar tentang tulisan, dan belajar melalui tulisan.

Allah Ta’ala berfirman di dalam Al Qur`an surat *al-‘Alaq* ayat 4 sampai 5<sup>16</sup>:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Pada kedua ayat ini, dapat dipahami bahwa Allah mengajarkan dengan pena, mengajarkan tulisan, mengajarkan manusia tentang hal-hal yang telah diketahui sebelumnya dan Allah pun mengajari manusia dengan pena, apa yang belum manusia ketahui sebelumnya.

Pentingnya menulis juga ditegaskan Allah SWT dalam surat *al-Qalam* ayat pertama<sup>17</sup>

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis,

---

<sup>15</sup> Ridwan Effendi, *Pembinaan & Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Bandung: UPI Press, 2006), hlm.295.

<sup>16</sup> Mushaf Aisyah: *Al-Qur`an dan Terjemah untuk Wanita* (Bandung: CV Jabal Roudhlotul Jannah, 2010), hlm.598.

<sup>17</sup> Mushaf Aisyah: *Al-Qur`an dan Terjemah ...*, hlm.564.

Dalam ayat pertama surat Al-Qalam itu, Allah SWT bersumpah dengan dua hal, yakni kalam/pena dan sesuatu yang ditulis menunjukkan akan pentingnya dua hal tersebut, besarnya pengaruh dan manfaatnya dalam ilmu pengetahuan. Tidaklah ilmu-ilmu dibukukan, hukum-hukum dikumpulkan, sejarah dan perkataan orang-orang masa dahulu diteliti, dan kitab-kitab Allah yang diturunkan melainkan (semuanya) dengan tulisan. Maka, pantaslah “menulis” diperintahkan Allah untuk menjadi hal yang harus dilakukan manusia ketika hendak mendalami hal-hal yang berhubungan dengan keilmuan. Karena pada hakikatnya, Allah-lah yang mengajarkan semua pengetahuan kepada manusia.

#### 4. Aksara Jawa

Aksara jawa disebut juga dengan nama aksara *Legena*. Aksara *nglegena tegesipun* aksara *ing kang dereng ngangge sandhangan* (tanpa busana)<sup>18</sup>, maksudnya aksara *legena* adalah aksara dasar (asli) yang belum menggunakan *sandhangan*. Aksara jawa terdiri atas dua puluh aksara pokok yang bersifat silabik (bersifat kesukukataan) Sebagai pendamping, setiap suku kata tersebut mempunyai pasangan, yakni kata yang berfungsi untuk mengikuti suku kata mati atau tertutup, dengan suku kata

---

<sup>18</sup> Djati Prihantono, *Sejarah Aksara Jawa*, (Jogjakarta: PT.Buku Kita, 2011), hlm.43.



berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup oleh *wignyan*, cecak dan layar.<sup>19</sup>

a. Sejarah Aksara Jawa

Aksara Jawa *Hanacaraka* itu berasal dari aksara Brahmi yang asalnya dari Hindustan. Di negeri Hindustan tersebut terdapat bermacam-macam aksara, salah satunya yaitu aksara *Pallawa* yang berasal dari India bagian selatan. Dinamakan aksara *Pallawa* karena berasal dari salah satu kerajaan yang ada di sana yaitu Kerajaan *Pallawa*. Aksara *Pallawa* itu digunakan sekitar pada abad ke-4 Masehi. Di Nusantara terdapat bukti sejarah berupa prasasti *Yupa* di Kutai, Kalimantan Timur, ditulis dengan menggunakan aksara *Pallawa*. Aksara *Pallawa* ini menjadi ibu dari semua aksara yang ada di Nusantara, antara lain: aksara *hanacaraka*, aksara *Rencong* (aksara *Kaganga*), *Surat Batak*, *Aksara Makassar* dan *Aksara Baybayin* (aksara di Filipina).<sup>20</sup>

Sejarah Aksara Jawa ini berasal dari cerita Aji Saka dan dua orang abdi setianya yaitu Dora dan Sembada. Dikisahkan Ajisaka hendak pergi mengembara, dan ia berpesan pada seorang abadinya yang setia untuk menjaga keris pusakanya dan mewanti-wanti agar jangan memberikan keris

---

<sup>19</sup> Ebook: Darusuprpta, *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*, (Yogyakarta: Pustaka Nusatama, 2003), hlm.5.

<sup>20</sup> [Http://www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), 2014. *Hanacaraka Saka Wikipedia*, *Ensiklopedia Bebas Ing Basa Jawa*. Diakses pada tanggal 07 Maret 2014.

itu pada orang lain, kecuali pada Ajisaka sendiri. Setelah sekian lama mengembara, di negeri perantauan, Ajisaka teringat akan pusaka yang ia tinggalkan di tanah kelahirannya. Maka ia pun mengutus seorang abadinya yang lain, yang juga setia, agar dia pulang dan mengambil keris pusaka itu di tanah leluhur. Kepada abdi yang setia ini dia berpesan agar jangan sekali-kali kembali ke hadapannya kecuali membawa keris pusakanya.

Ironisnya, kedua abdi yang sama-sama setia itu, akhirnya harus berkelahi dan tewas bersama, hanya karena tidak ada dialog di antara mereka. Bukankah sebenarnya keduanya mengemban misi yang sama, yaitu memegang teguh amanat junjungannya.<sup>21</sup>

Gambar.2.2. Asal-usul Aksara Jawa



*Ha, na, ca, ra, ka*, maknanya : ada utusan



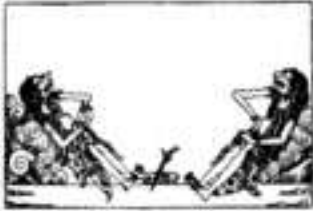
*Da, ta, sa, wa, la*, maknanya : yang saling berselisih / bertengkar

---

<sup>21</sup> Leo Pertiwi, *Aji Saka Merasa Berdosa*, (Jakarta: CV.Misaka Galiza, 1997), hlm.39-49.



*Pa, dha, ja, ya, nya*, maknanya : sama-sama saktinya



*Ma, ga, ba, tha, nga*, maknanya : sama-sama menjadi bangkai (mati)<sup>22</sup>

b. Pemakaian Aksara Jawa

1) Aksara jawa *legena*

Pada huruf Aksara Jawa *hanacara* terdapat 20 huruf dasar (aksara *nglegena*).

Tabel 2.1. Aksara *nglegena*<sup>23</sup>

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

<sup>22</sup> Tukiman, *Jagading Kawruh Basa Jawa*, (Sukoharjo: CV Cendrawasih, 2008), hlm.1-2.





















<sup>23</sup> Baswara, *Pepak Basa Jawa*, (Solo: CV Bringin 55), hlm.121.

## 2) Pasangan

Pasangan dipakai untuk menekan vocal konsonan di depannya. Tata cara penulisan Jawa *Hanacaraka* tidak mengenal spasi, sehingga penggunaan pasangan dapat memperjelas kata.

Berikut ini adalah daftar pasangan:

Tabel.2.2. Pasangan

				
h	n	c	r	k
				
d	t	s	w	l
				
p	dh	j	y	ny
				
m	g	b	th	ng

## 3) Aksara *murdha*

Aksara *Murda* dalam penggunaan Bahasa Jawa sekarang bisa disamakan dengan huruf kapital dalam aksara Latin atau digunakan untuk

menulis nama-nama yang dihormati. Aksara *Murda* juga disebut sebagai Aksara *Mahaprana*.

Tabel.2.3. Aksara *Murdha*

𑌒	𑌓	𑌔	𑌕	𑌖	𑌗	𑌘	𑌙
Na	Ka	Ta	Sa	Pa	Nya	Ga	Ba

#### 4) Aksara Rekan

Aksara Rekan adalah aksara-aksara *hanacaraka* yang ditambahi tanda “*dhiakritik*” berupa “cecak” tiga buah. Hal ini dimaksudkan untuk melambangkan fonem-fonem bahasa serapan dari mancanegara, terutama Bahasa Arab. Oleh karena itu dinamakan Aksara Rekan. Aksara Rekan ini wujudnya tidak beda dengan aksara biasa, namun ada tanda “sandangan cecak” tiga buah. Kalau tidak mengerti pengucapannya, Aksara Rekan ini bisa diucapkan menurut pengucapan Jawanya.





Tabel.2.4. Aksara Rekan

𑌒𑌓𑌔	𑌒𑌕	𑌒𑌖	𑌒𑌗	𑌒𑌘
kh	f	dz	gh	z

5) Aksara Swara

Aksara Swara adalah aksara yang melambangkan huruf vokal bebas. Dalam *Hanacaraka*, aksara ini yaitu a, i, u, e, dan o.<sup>24</sup>

Tabel.2.5. Aksara Swara

				
A	I	U	E	O

6) Sandhangan

Sandangan ialah tanda diakritik yang dipakai sebagai pengubah bunyi di dalam tulisan Jawa. Sandangan aksara Jawa dapat dibagi menjadi dua golongan, yakni sebagai berikut.

a) Sandangan bunyi vokal (*Sandhangan swara*).

Tabel.2.6. Sandhangan swara

Wulu	..... <sup>o</sup>
Pepet	..... <sup>e</sup>
Sulcu	..... <sub>u</sub>
Taling	ᮓ.....
Taling Tarung	ᮓ..... <sup>2</sup>

b) Sandangan konsonan penutup suku kata (*Sandhangan ponyigeging wanda*).<sup>25</sup>

<sup>24</sup> [Http://www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), 2014. *Hanacaraka dari Wikipedia Bahasa Indonesia*. Diakses pada tanggal 07 Maret 2014.

Tabel.2.7. *Sandhangan Panyigeg*

wignyan	ꦗ
layar	ꦭ
cecak	ꦚ
pangkon	ꦥꦁꦏꦺꦤ

## B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka digunakan sebagai bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kekurangan dan kelebihan yang ada sebelumnya. Selain itu juga andil dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelum teori-teori yang ada kaitannya dengan judul yang digunakan untuk mendapatkan landasan teori ilmiah. Kajian pustaka yang relevan diantaranya:

1. Muhammad Irkham, “Penggunaan Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu”, Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010. Menyimpulkan bahwa Pada waktu penerapan media kartu tersebut, peneliti melihat adanya perubahan. Hampir semua siswa aktif dan tertarik dengan media dan metode yang diterapkan oleh guru, atau dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media

---

<sup>25</sup> Ebook: Darusuprpta, *Pedoman Penulisan ...*, hlm.19-24.

kartu huruf dalam pembelajaran aksara Jawa kelas II dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>26</sup>

2. Nurhidayati, “Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa dengan Media Permainan pada Siswa Kelas IV SD Syuhada Yogyakarta”, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2007. Menyimpulkan bahwa Dengan menggunakan media permainan tersebut, terbukti kegiatan belajar mengajar yang dikelola oleh guru dapat berjalan dengan aktif dan menyenangkan. Selain itu, keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa para siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan media permainan tersebut, dapat meningkat. Kelemahan dari penerapan media permainan yang digunakan adalah, kegiatan belajar mengajar yang dikelola oleh guru tersebut menjadi sangat gaduh sehingga mengganggu kegiatan belajar mengajar di kelas yang lain.<sup>27</sup>
3. Anis Munfarikhatin, “Efektivitas Model Pembelajaran *Guided Note Taking* dan *Team Quiz* menggunakan kartu soal terhadap Hasil belajar siswa kelas VII pada materi kubus dan balok SMP Negeri 2 Pati tahun ajaran 2011/2012”, Fakultas Ilmu Pendidikan

---

<sup>26</sup>Muhammad Irkham, “Penggunaan Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu”, Skripsi (Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010).

<sup>27</sup> Nurhidayati, “Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa dengan Media Permainan pada Siswa Kelas IV SD Syuhada Yogyakarta”, Skripsi (Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2007).



IKIP PGRI Semarang, 2008. Menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran *Guided Note Taking* menggunakan kartu soal lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran lainnya terhadap siswa kelas VII pada materi kubus dan balok SMP Negeri 2 Pati.<sup>28</sup>

4. Eria Rahma Sulistyana, “Keefektifan Model *Guided Note Taking* terhadap Hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Islam Al-Fattah Semarang”, Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang, 2013. Menyimpulkan bahwa jika dilihat dari rata-rata kelas, siswa yang mendapatkan pembelajaran *Guided Note Taking* diperoleh rata-rata kelas yaitu 82,9 lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional, diperoleh rata-rata kelasnya 72,45. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Guided Note taking* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional ditinjau dari ketuntasan belajar baik individu maupun klasikal pada siswa kelas IV semester II SD Islam Al-Fattah Semarang.<sup>29</sup>

Berdasarkan kajian hasil penelitian yang relevan dengan judul skripsi penulis, terdapat persamaan dan perbedaan.

---

<sup>28</sup> Anis Munfarikhatin, “Efektivitas Model Pembelajaran *Guided Note Taking* dan *Team Quiz* menggunakan kartu soal terhadap Hasil belajar siswa kelas VII pada materi kubus dan balok SMP Negeri 2 Pati tahun ajaran 2011/2012”, Skripsi (Semarang: IKIP PGRI Semarang, 2008).

<sup>29</sup> Eria Rahma Sulistyana, “Keefektifan Model *Guided Note Taking* terhadap Hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Islam Al-Fattah”, Skripsi (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang, 2013).

Persamaannya yaitu sama – sama menggunakan media kartu huruf dan metode pembelajaran *Guided Note Taking* yang diterapkan agar pembelajaran lebih inovatif dan kreatif, sehingga siswa akan menjadi aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajarannya, pada penelitian pertama dan kedua, materi yang diajarkan sama yaitu menulis aksara jawa, objek penelitian ini yaitu siswa kelas IV sama dengan penelitian ke dua dan keempat. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2014 semester genap, untuk objek penelitian pertama dan ketiga dilaksanakan pada siswa kelas II dan kelas VII, pada penelitian ketiga dan keempat mata pelajaran yang diajarkan adalah matematika.

### **C. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian.<sup>30</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Terdapat pengaruh Penggunaan Metode *Guided Note Taking* dan Media kartu *carakan* terhadap keterampilan menulis aksara jawa kelas IV MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati”.

---

<sup>30</sup> Yatim Rianto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: SIC, 1996), hlm.13.