

---

## KARTU REMI JAWA (KAREWA): STRATEGI EFEKTIF MENINGKATKAN MINAT ANAK DALAM PEMBELAJARAN AKSARA JAWA DENGAN SISTEM *QUEEN CARD GAME*

Azza Nurmalita, Trias Mira Hastuti, dan Tri Hardiyanti  
Mahasiswa FIP Universitas Negeri Yogyakarta

### Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using Kartu Remi Jawa (karewa) in learning to read the Javanese alphabets through a Queen Card Game system.

In this study an experimental method was employed. The data were collected through pre test and post test. A group design was used to compare the results of the pre test and post test. The class was also divided into an experimental class and a control class. The treatment to the experimental class was the use of Karewa media.

The result of this study, the effectiveness of the use of Karewa in learning through playing, cannot be seen through the Independent T-Test because the control class has a very high value compared with the experimental value of the class. considering this, the researchers only use Paired T-Test to see the effectiveness of using karewa. The effectiveness obtained is 30%. Based on these results it is necessary to the determination of the experimental class and control classes with the same capacity (balanced), for example through tests given beforehand. Secondly, researchers should be able to hold a good control of both control and experimental classes. *Kartu Remi Jawa* can be used as a medium of learning to enhance students' interest in the Javanese alphabets. This will certainly have an impact on the preservation of local culture in Java island.

Key words: *Kartu Remi Jawa (Karewa)*, interest in learning, Javanese alphabets, queen card game

### PENDAHULUAN

Undang-Undang Dasar 1945 pasal 36 menyatakan bahwa "Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia". Selanjutnya diikuti dengan penjelasan bahwa "Di daerah-daerah yang mempunyai bahasa sendiri yang dipelihara oleh rakyatnya dengan baik-baik bahasa-bahasa itu akan dihormati dan dipelihara oleh Negara. Bahasa-bahasa itu pun merupakan sebagian dari kebudayaan Indonesia yang hidup."

Pada tahun 1972 Lembaga Bahasa Nasional atau Pusat Bahasa membuat sebuah karya yang berupa peta bahasa. Dalam karya itu, diperkirakan bahwa bahasa-bahasa yang ada di Indonesia berjumlah 418 (E. M. K. Masinambow dan Paul Haenen, 2001:1). Namun dalam perkembangannya, karya tersebut tidak lagi sesuai, karena adanya penelitian dan pencatatan lebih lanjut.

Menurut Grimes dalam perhitungan *The Languages of the World Ethnologue* tahun

2000 bahasa-bahasa di Indonesia sudah menjadi 698, E. M. K. Masinambow dan Paul Haenen (2001:1-2). Namun angka ini pun juga masih bersifat sementara, karena tidak menutup kemungkinan adanya penelitian-penelitian lanjutan yang berhasil menemukan bahasa-bahasa daerah baru di Indonesia.

Berbicara mengenai bahasa tentu erat kaitannya dengan masalah keaksaraan. Dari sekian banyak bahasa daerah yang ada di Indonesia tidak semua memiliki sistem keaksaraan khusus. Salah satu bahasa di Indonesia yang memiliki sistem keaksaraan adalah aksara Jawa. Aksara Jawa ini dikenal dan digunakan di sebagian besar wilayah Pulau Jawa. Meski wilayah persebaran aksara Jawa tersebar di seluruh provinsi di Pulau Jawa, namun belum banyak kalangan masyarakat yang paham dengan aksara Jawa.

Dalam institusi pendidikan formal, aksara Jawa dimasukkan dalam kurikulum muatan lokal, yaitu mata pelajaran Bahasa Jawa. Aksara Jawa mulai dikenalkan pada siswa SD kelas IV semester I. Namun, karena dalam kehidupan sehari-hari anak jarang sekali menemui aksara Jawa maka anak masih awam. Suprpto (2009) menyatakan bahwa pelajaran bahasa Jawa merupakan momok bagi siswa yang identik dengan klasik, kadaluarsa, dan ketinggalan zaman.

Sesuai dengan karakteristiknya, dunia anak SD adalah dunia bermain. Sehingga dalam melaksanakan pembelajaran haruslah disesuaikan dengan karakteristik tersebut. Pembelajaran yang dikemas dengan menyenangkan dan bertumpun pada

keaktifan siswa, diharapkan akan menarik antusias mereka. Salah satunya dengan permainan.

Peneliti memberikan inovasi berupa pembelajaran menggunakan media Kartu Remi Jawa (Karewa). Kartu Remi Jawa (Karewa) adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan dan mengajarkan aksara Jawa pada anak SD melalui sebuah permainan yang diadopsi dari kartu *remi*. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana efektivitas penggunaan Kartu Remi Jawa (Karewa) sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa melalui permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan Kartu Remi Jawa (Karewa) dalam pembelajaran membaca aksara Jawa melalui permainan.

Manfaat dari penelitian ini, secara praktis bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa. Bagi peneliti, dapat memberikan sumbangan inovasi pembelajaran kepada guru di SD. Bagi guru, dapat meningkatkan motivasi dengan memberikan inovasi dalam pembelajaran membaca aksara Jawa. Adapun kegunaan teoritisnya adalah memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang penggunaan Kartu Remi Jawa (Karewa) sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa pada anak SD. Selain itu, sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran membaca aksara Jawa di SD.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Hakikat Membaca Aksara Jawa**

Farida Rahim (2007:3) menyatakan bahwa membaca sebagai proses visual yaitu proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis (*critical reading*) dan membaca kreatif (*creatif reading*).

Sedangkan aksara Jawa adalah simbol grafis yang merupakan produk dari kehidupan masyarakat Jawa. Bacaan serangkaian kalimat bunyi aksara suku kata sarimbag urutan 5 huruf permulaan dari 20 aksara pada baris pertama berbunyi ha na ca ra ka artinya ada duta. Maka dahulu aksarannya dikatakan carakan terletak di bumi yang panjang (Jawa), Nitihardjo dalam Purwadi (2010) dilansir dari (<http://archive.kaskus.us>). Sehingga dapat didefinisikan bahwa membaca aksara Jawa adalah proses menterjemahkan simbol tulis berupa aksara Jawa ke dalam bunyi.

### **Pembelajaran Aksara Jawa di SD**

Pembelajaran bahasa Jawa di tingkat SD selalu ditekankan agar menggunakan berbagai metode dan pendekatan yang berbeda di setiap bahasan. Hal ini dilakukan, untuk mengatasi tingkat kejenuhan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa di kelas. Diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan mudah. Strategi yang mungkin bisa digunakan salah satunya adalah strategi pembelajaran kuantum (*Quantum Teaching*).

Dalam strategi pembelajaran kuantum dimana dilakukan usaha-usaha mempermudah proses belajar bagi siswa, diperlukan media pembelajaran kreatif. Media yang kreatif mendukung bagi terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Pembelajaran yang menarik akan mempermudah siswa dalam belajar.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tak hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi juga meliputi hal lain, seperti kegiatan ataupun orang-orang sekitar. Peneliti memahami bahwa kegiatan seperti bermain serta peralatan bermain juga termasuk media pembelajaran. Hal ini, dikarenakan kegiatan bermain mengkondisikan siswa untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa dengan mudah. Anak-anak, terutama siswa SD, lebih mudah belajar melalui sebuah permainan. Pembelajaran dengan cara seperti ini sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain. Melalui sebuah permainan belajar akan terasa menyenangkan bagi mereka. Peralatan bermain juga termasuk media pembelajaran, karena mengandung pesan-pesan yang nantinya akan diterima oleh anak saat bermain. Proses penerimaan pesan tersebut merupakan proses belajar yang dialami oleh anak.

### **Kartu Remi Jawa (KAREWA)**

Kartu Remi Jawa (Karewa) merupakan modifikasi dari model pembelajaran Glenn Doman. Model pembelajaran Glenn Doman adalah sebuah model pembelajaran

membaca untuk anak pada usia dini. Namun, model ini bisa dimanipulasi pada pembelajaran bahasa ibu atau bahasa asing tingkat awal. Metode ini dilaksanakan dengan menggunakan kartu bergambar dalam pembelajarannya. Metode ini awalnya dicetuskan oleh Glenn Doman dan Carl Delacato pada tahun 1955 di Philadelphia yang kemudian terus dikembangkan.

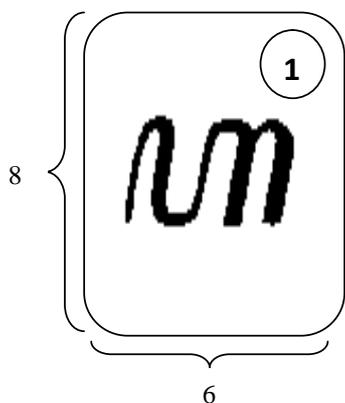
Kartu Remi Jawa (Karewa) berukuran 8 cm x 6 cm. Dalam Kartu Remi Jawa (Karewa) ini terdapat huruf Jawa yang tertulis besar, jumlahnya satu set yang bertuliskan masing-masing aksara Jawa berwarna hitam. Disamping itu ada juga kartu yang bertuliskan huruf latin berwarna merah yang merupakan pelafalan atau cara membaca aksara pada set kartu pertama. Pada ujung kartu juga terdapat angka yang menunjukkan urutan huruf Jawa, misalnya pada kartu yang bertuliskan aksara Jawa atau huruf latin 'ha' terdapat angka 1 pada ujung kartu. Begitu pula dengan kartu yang lain sampai kartu

yang bertuliskan aksara Jawa atau huruf latin 'nga' yakni angka 20. Jadi kedua set berjumlah 40 kartu.

## METODE PENELITIAN

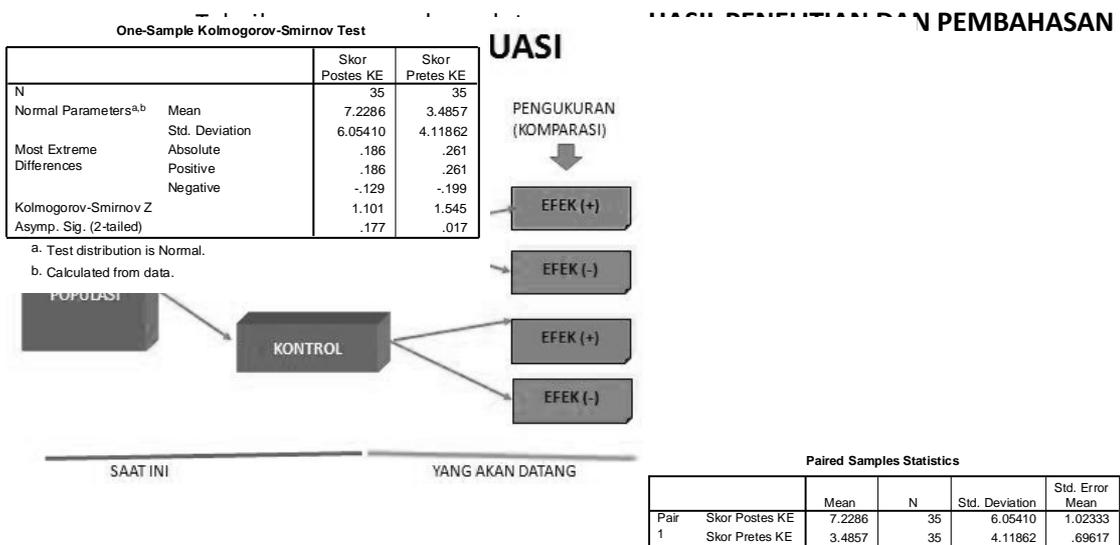
Model penelitian yang digunakan adalah model eksperimen. Dalam model eksperimen, peneliti melakukan uji variabel terhadap siswa. Jenis eksperimen yang digunakan adalah kuasi eksperimen (Quasi Ekperiment). Lebih lanjut mengenai desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest group design*. Langkah pertama yang dilakukan ialah melihat hasil ulangan siswa yang dilakukan oleh guru (*pretest*). Hasil ulangan tidak digunakan untuk mengelompokkan siswa ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun hanya untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Penelitian dilakukan pada kelas paralel dalam satu sekolah yaitu satu kelas sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Sedangkan kelas yang lain sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui keefektifan media Karewa.

Perlakuan pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media Karewa dalam kelompok kecil yang telah dibagi oleh guru. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan secara konvensional dengan menggunakan media poster, dengan sumber belajar buku paket Bahasa Jawa kelas III. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah Kartu Remi Jawa (Karewa). Sedangkan variabel terikat adalah kemampuan membaca aksara Jawa.



Gambar 1. Contoh Kartu Remi Jawa (KAREWA)

Gambar 2. Rancangan Penelitian



Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Skor Postes KE & Skor Pretes KE	35	.754	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Skor Postes KE - Skor Pretes KE	3.74286	4.00252	.67655	2.36794	5.11777	5.532	34	.000

Dari analisis hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan pada kelas eksperimen di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata *pre test* (sebelum perlakuan) adalah 3.49 sedangkan untuk nilai rata-rata *post test* nya adalah 7.23. Melihat hasil tersebut dapat dibuktikan bahwa terdapat perbedaan dan kenaikan nilai yaitu 3.74.

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Skor Postes KK	Skor Pretes KK
N		35	35
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	12.0571	8.6286
	Std. Deviation	4.24224	4.22239
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.144
	Positive	.122	.144
	Negative	-.191	-.127
Kolmogorov-Smirnov Z		1.129	.852
Asymp. Sig. (2-tailed)		.156	.462

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Skor Postes KK	12.0571	35	4.24224	.71707
Skor Pretes KK	8.6286	35	4.22239	.71371

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Skor Postes KK & Skor Pretes KK	35	.632	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Skor Postes KK - Skor Pretes KK	3.42857	3.63226	.61396	2.18085	4.67629	5.584	34	.000

**Kartu Remi Jawa (KAREWA): Strategi Efektif Meningkatkan Minat Anak dalam Pembelajaran Aksara Jawa dengan Sistem Queen Card Game**

Dari analisis hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan pada kelas kontrol di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai antara kedua tes. Nilai rata-rata *pre test* adalah 8.63 sedangkan untuk nilai rata-rata *post test* nya adalah 12.6. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan dan kenaikan nilai sebesar 3.43.

**T-Test**

**Group Statistics**

Kelompok Pretes		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Pretes	KE	35	3.4857	4.11862	.69617
	KK	35	8.6286	4.22239	.71371

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Skor Pretes	Equal variance assumed	.220	.640	-5.158	68	.000	-5.14286	.99702	-7.13238	-3.15334
	Equal variance not assumed			-5.158	67.958	.000	-5.14286	.99702	-7.13240	-3.15332

Tabel di atas, menunjukkan hasil analisis antara nilai *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ternyata kelas kontrol memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen, dan perbedaan yang ada pun cukup mencolok. Perbedaan atau selisih nilai rata-rata *pre test* adalah 5.14. Seharusnya melihat hasil tersebut, kelas kontrol kemudian tidak digunakan atau kembali mengacak populasi sehingga menjadi dua kelas dengan kemampuan yang seimbang. Namun, peneliti tetap menggunakan kelas kontrol semula dengan asumsi bahwa nilai *post test* pada kelas eksperimen akan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sehingga penelitian pun tetap dilanjutkan dengan keadaan kedua kelas seperti semula.

**T-Test**

**Group Statistics**

Kelompok Postes		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Postes	KE	35	7.2286	6.05410	1.02333
	KK	35	12.0571	4.24224	.71707

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for quality of Variance		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Skor Postes	Equal variance assumed	6.884	.011	-3.864	68	.000	-4.82857	1.24956	7.32202	2.33512
	Equal variance not assumed			-3.864	60.903	.000	-4.82857	1.24956	7.32730	2.32985

Tabel di atas menunjukkan hasil analisis antara nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ternyata kelas kontrol tetap memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Kelas kontrol memiliki rata-rata nilai 12.06 sedangkan kelas eksperimen 7.23. Perbedaan antara keduanya adalah 4.83 yang menunjukkan bahwa efektivitas belum dapat dilihat dari T-Test Independent dikarenakan kelas kontrol memiliki nilai-nilai rata-rata yang jauh lebih tinggi. Namun, apabila dilihat dari perbedaan antara selisih rata-rata nilai *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kenaikan pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kenaikan pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan adalah 3.74 sedangkan kenaikan pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan adalah 3.43. Terdapat perbedaan sebesar 0.30 antara kenaikan pada kedua kelas, dari besar perbedaan tersebut kemudian dikalikan dengan 100% sehingga menghasilkan 30%. Maksud dari hasil perkalian tersebut adalah bahwa hasil T-Test Paired yang dilakukan pada kedua kelas menunjukkan adanya efektivitas penggunaan media karewa sebesar 30%.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan Karewa dalam pembelajaran aksara Jawa melalui permainan belum dapat dilihat melalui T-Test Independent. Hal ini, dikarenakan kelas kontrol memiliki nilai yang sangat tinggi dibandingkan dengan nilai dari kelas eksperimen. Melihat hal tersebut, maka peneliti hanya menggunakan T-Test Paired untuk melihat besar efektivitas penggunaan Karewa dengan membandingkan kenaikan nilai *pre test* dan *post test* antara kelas kontrol

dan eksperimen dimana didapat besar efektifitas adalah 30%.

Saran dari peneliti terhadap penelitian ini antara lain pertama adanya penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kemampuan yang sama (seimbang) misalnya melalui tes yang diberikan terlebih dahulu. Kedua, peneliti harus mampu mengadakan kontrol yang baik terhadap kedua kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

### DAFTAR PUSTAKA

- Made Wena. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- NN. 2010. The Institute for the Achivement of Human Potential. Diambil dari <http://en.wikipedia.org/wiki> pada 31 Mei 2010 pukul 01.06
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, Budi. 2007. <http://kangbudhi.wordpress.com> diakses pada tanggal 23 April 2011 pukul 20.21 WIB.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprpto. 2009. Kendala Menulis dan Membaca Huruf Jawa. Diambil dari <http://kangpraptogurubahasajawa.blogspot.com.html> pada 28 Mei 2010 pukul 22.56
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.