



**OPTIMALISASI KEKUATAN OTAK KANAN UNTUK BELAJAR BERBAHASA
JAWA RAGAM KRAMA DI KELAS 2A SDIT AR-RAIHAN**

Adib Muhammad¹, Siti Rochmiyati²

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanwiyata Tamansiswa

Corresponding Author: rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id²

DOI: 10.15294/piwulang.v10i2.57589

Accepted: August 23th 2022 Approved: November 03rd 2022 Published: November 30th 2022

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kurangnya penerapan unggah-ungguh dalam berbahasa krama yang membentuk karakter santun. Hal ini disebabkan penggunaan bahasa Indonesia yang lebih masif digunakan dalam komunikasi sehari-hari dibandingkan penggunaan bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan supaya dapat membentuk karakter santun dalam berbahasa krama melalui optimalisasi kekuatan otak kanan. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif ini menjadikan siswa kelas 2A SDIT Ar-Raihan sebagai subjek penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mengoptimalkan kekuatan otak kanan untuk belajar berbahasa Jawa ragam krama dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Proses mengoptimalkan otak kanan dalam belajar bahasa krama yaitu dengan pembelajaran kontekstual, menciptakan pembelajaran kreatif dan pemanfaatan media elektronik. Aktivitas-aktivitas tersebut diharapkan dapat membantu siswa belajar bahasa Jawa ragam krama dengan asyik dan mudah diingat serta dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata ragam krama.

Kata kunci: karakter santun; kekuatan otak kanan; bahasa krama; unggah-ungguh

Abstract

The background that drives this research is the lack of application of manners in the language of manners that form a polite character. This is due to the use of Indonesian which is more massively used in daily communication than the use of Javanese. This research aims to be able to form a polite character in polite language by optimizing the power of the right brain. This research using a qualitative descriptive method makes the students of grade 2A SDIT Ar-Raihan as the research subjects. The research approach used is qualitative. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis technique using triangulation. The results of this study indicate that optimizing the power of the right brain to learn Javanese manners can create interesting and fun learning. The process of optimizing the right brain in learning manners is through contextual learning, creating creative learning, and using electronic media. These activities are expected to help students learn Javanese manners with fun and easy to remember and can improve students' memory of the vocabulary of various manners.

Keywords: *polite character; right brain power; krama language; manners*

PENDAHULUAN

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi; Nadiem meluncurkan kurikulum paradigma baru yang diberi nama 'Kurikulum Merdeka'. Pada kurikulum merdeka mengedepankan konsep Merdeka Belajar, bagi siswa yang dirancang untuk membantu pemulihan krisis pembelajaran yang terjadi akibat pandemi COVID-19 (Nugraha, 2022, p.253). Kurikulum tersebut tidak mengubah ataupun menghilangkan sepenuhnya kurikulum 2013, tetapi ada pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Untuk memudahkan para pemangku pendidikan dalam mensukseskan program tersebut maka dirumuskan ke dalam Profil Pelajar Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berakhlak, dan berperilaku sesuai nilai-nilai pancasila. Profil Pelajar Pancasila memiliki 6 kompetensi. Pertama, beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Pelajar diharapkan taat terhadap agamanya masing-masing dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membentuk pribadi yang berakhlak. Kedua, berkebinekaan global. Pelajar Indonesia ikut andil dalam melestarikan budaya Indonesia. Pelajar juga memiliki sikap terbuka dan selektif terhadap budaya lain. Dalam hal ini sikap yang hendak dicapai adalah saling menghargai dan tanggung Jawab. Ketiga, bergotong royong. Pelajar Indonesia diharapkan mampu bekerja secara bersama-sama, kolaborasi dan peduli agar kegiatan berjalan dengan mudah dan

ringan. Keempat, mandiri. Pelajar Indonesia diharapkan mampu bertanggung Jawab atas hasil belajarnya. Kelima, bernalar kritis. Pelajar dapat menerima informasi, mencerna, menganalisis dan memberikan kesimpulan. Keenam, kreatif. Pelajar mampu menghasilkan sesuatu yang baru.

Melalui pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang memuat karakter dan kompetensi yang dibutuhkan untuk menjadi warga dunia yang baik perlu diperkenalkan sejak dini, di semua jenjang pendidikan (Irawati, dkk., 2022, p.6). Pada kompetensi pertama, pemerintah meletakkan hal yang fondasional yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Hal ini dapat dipahami bahwa hal utama yang harus ditanamkan kepada siswa yaitu beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Seiring berjalannya proses menanamkan nilai-nilai keimanan, siswa dibimbing agar memiliki akhlak yang mulia. Proses menanamkan akhlak mulia tidak bisa dilakukan secara instan. Hal yang diperlukan adalah berupa pembiasaan.

Salah satu indikator akhlak mulia yaitu santun dalam berbahasa. Menurut Wulan (2013) Bahasa merupakan salah satu kebudayaan yang diciptakan dan digunakan oleh manusia itu sendiri sebagai alat komunikasi. Bahasa juga sebagai alat ekspresi diri dan sebagai alat komunikasi sekaligus pula merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri. Saat komunikasi tentu ada tata caranya. Termasuk dalam berkomunikasi menggunakan bahasa daerah. Keberadaan bahasa daerah dapat menunjukkan bahwa bangsa Indonesia

memiliki khas yang berbeda dengan bangsa lain. Bahasa Jawa merupakan salah satu dari berbagai jenis bahasa daerah yang dimiliki bangsa Indonesia. Sebagai orang Jawa seyogyanya ikut andil dalam melestarikan Bahasa Jawa.

Rian Damariswara (2020, p.25) menjelaskan bahwa dalam Bahasa Jawa, jenis unggah-ungguh basa dibagi menjadi dua yakni berdasarkan kosa kata dan *undha-usuk* (tingkatan). Berdasarkan kosa kata, dibagi menjadi empat jenis, yaitu *netral*, *ngoko*, *krama (madya)*, *krama (inggil)*. Berdasarkan *undha-usuk* dibagi menjadi dua, yaitu *basa Ngoko dan Krama*.

Sejauh ini penggunaan bahasa Ngoko masih sering dijumpai sebagai bahasa pengantar dalam keluarga. Anak-anak di pedesaan pun masih menggunakan bahasa ngoko sebagai alat komunikasi utama dengan teman sebayanya bahkan saat berbicara dengan orang yang lebih tua. Namun, tidak sedikit pula yang menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan jaman, anak-anak jaman sekarang kurang menguasai dan memahami penggunaan Bahasa Jawa dalam bercakapan sehari-hari, terutama penggunaan Bahasa Jawa ragam Krama. Kondisi ini menyebabkan adanya krisis identitas pada diri masyarakat Jawa, karena masyarakat Jawa sudah tidak banyak lagi yang menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa ibu dalam berkomunikasi sehari-hari (Hidayah, 2013).

Berdasarkan observasi, terdapat ucapan-ucapan dari siswa yang dinilai kurang santun. Misal:

“Pak, halaman *pira*?” (Pak, halaman berapa?)

“*Seko ngendi Bu?*” (Dari mana Bu?)

(Sumber: ucapan siswa saat bertanya kepada gurunya)

Kata *pira* yang diucapkan seorang siswa kepada gurunya kurang tepat. *Pira* berdasarkan ragam bahasa Jawa termasuk dalam ragam ngoko. Bahasa ragam ngoko seyogyanya hanya diucapkan kepada teman sebaya atau yang lebih muda. Agar lebih santun sebaiknya kata *pira* diganti menjadi *pinten*. Sama halnya dengan pengucapan kalimat *seko ngendi*, kalimat tersebut termasuk dalam ragam ngoko. Alangkah baiknya jika diganti menjadi *saking pundi*.

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu Bahasa Jawa, terdapat faktor penghambat dalam mengajarkan Bahasa Jawa terutama ragam krama. Faktor penghambat itu antara lain: pembelajaran berbahasa Jawa ragam krama hanya terpacu pada materi saja, model pembelajaran kurang tepat, dan kurangnya pembiasaan dalam pengucapan bahasa krama.

Cara mengajarkan berbahasa Krama terhadap anak salah satunya dengan membiasakan di kelas berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa Krama dengan cara menyelipkan Bahasa Jawa Krama saat proses pembelajaran (Mahla, 2018, p.195). Penggunaan tipe tuturan bahasa *krama* pada siswa juga dimungkinkan untuk diperbolehkan digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa kaku ataupun kesulitan menyesuaikan penggunaan ragam bahasa *krama* yang formal. Hal ini tidak lepas dari adanya

kedinamikaan dan keterbukaan bahasa Jawa yang kekinian sehingga memungkinkan adanya keanekaragaman tipe tuturan bahasa *krama* pada masyarakat Jawa (Suryadi, 2018).

Di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, Bahasa Jawa termasuk dalam salah satu muatan lokal yang diajarkan di lembaga pendidikan formal. Muatan Bahasa Jawa mendapat porsi 2 jam pelajaran (jp) dalam sepekan. Jika diprosentase tentu sangat minim. Sebagai contoh: di tingkat Sekolah Dasar ada 36 jp dalam sepekan. Berarti jika dihitung persentasenya 6%. Dengan waktu yang minim menyebabkan kurang optimal mengajarkan kompetensi-kompetensi yang terdapat dalam muatan Bahasa Jawa. Maka diperlukan langkah solutif yang dapat terserap dalam benak siswa dan dapat menjadi kebiasaan yang baik.

Langkah yang bisa dilakukan untuk membentuk karakter santun siswa yaitu dengan mengoptimalkan kekuatan otak kanan untuk belajar berbahasa Jawa ragam *krama*. Metode pengoptimalan otak kanan yaitu cara yang pertama, pembelajaran kontekstual artinya memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar. Cara yang kedua yaitu pembelajaran kreatif. Belajar bahasa *krama* menggunakan lagu sehingga mudah diingat siswa. Cara yang ketiga yaitu pemanfaatan media elektronik. Cara yang ketiga ini memang perlu dilakukan mengingat selama ini, pelaksanaan pembelajaran untuk membentuk sikap santun berbahasa Jawa cenderung masih konvensional (Wahyuni, 2020).

Menurut Ahmad Faidi (2013, p.45) belahan otak kanan merupakan sumber intuisi,

insight, kiasan dan imajinasi. Otak kanan memiliki potensi yang begitu besar dalam hal mendorong seseorang untuk menjadi pribadi yang kreatif dan kaya akan ide-ide baru. Selain itu, daya ingat otak kanan bersifat jangka panjang (*long term memory*). Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa ketika pembelajaran berbasis otak kanan, maka siswa akan mengingatkannya dalam jangka waktu yang lama.

Penelitian terkait pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan otak ini pernah dilakukan oleh Aulia, dkk (2021) dengan judul “*The Differences of Brain Based Learning and Somatic Auditory Visual and Intellectual Based on Brain Gym toward Students' Learning Outcomes and Retention*” Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian Aulia dkk pada fokus penelitian, metode penelitian, objek penelitian, serta tujuan penelitian. Chotimah, dkk (2019) juga pernah melakukan penelitian tentang “Analisis Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun”. Perbedaan penelitian Chotimah dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan fokus penelitian. Selain itu, Firmandasari, dkk (2020) juga pernah meneliti tentang “Game Bahasa Jawa *Krama* sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android”. Penelitian Firmandasari memiliki kesamaan dengan penelitian ini pada upaya menyelesaikan permasalahan terkait penggunaan bahasa Jawa *krama*. Sedangkan perbedaannya, terletak pada fokus penelitian, tujuan penelitian, serta metode penelitian.

Berdasarkan hasil pemaparan permasalahan di atas, maka peneliti akan

melakukan penelitian mengenai proses pembelajaran berbahasa Jawa ragam krama dengan judul “Optimalisasi Kekuatan Otak Kanan Untuk Belajar Berbahasa Jawa Ragam Krama Di Kelas 2A SDIT Ar-Raihan”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Sugiyono (2017, p.9), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretatif digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan observasi, wawancara dokumentasi) data yang diperoleh cenderung kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Menurut Sukmadinata (2015, p.72), penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah atau rekayasa manusia.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2021. Penelitian dilakukan di kelas 2A SDIT Ar-Raihan Bantul, Yogyakarta. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil dari pengamatan peneliti dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan judul tersebut. Metode pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak. Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif pasif. Peneliti berperan sebagai pengamat dan terlibat dalam kegiatan, tetapi tidak ikut andil dalam kegiatan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa potret kegiatan saat pembelajaran Bahasa Jawa.

Dalam pengambilan data yaitu menggunakan *snowball sampling*. Teknik *snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang awalnya jumlah sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan supaya data yang diberikan lebih lengkap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang mengoptimalkan kekuatan otak kanan pada saat pembelajaran berbahasa Jawa ragam krama di kelas 2A SDIT Ar-Raihan. Pada penelitian ini guru menggunakan tiga macam metode untuk mengoptimalkan kekuatan otak kanan. Pertama, pembelajaran kontekstual artinya lingkungan sekitar menjadi sumber belajar siswa. Kedua, pembelajaran yang kreatif. Agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik guru menyampaikan materi melalui lagu dan dinyanyikan bersama siswa. Ketiga, pemanfaatan media elektronik berupa audio visual yang terpasang di kelas.

Pembelajaran Kontekstual

Proses pembelajaran berbahasa krama diselenggarakan dengan memasukkannya dalam pembelajaran sehari-hari. Akan tetapi pemberian porsi lebih banyak yaitu pada saat mata pelajaran Bahasa Jawa. Kondisi pandemi yang belum usai menyebabkan proses pembelajaran menggunakan dua metode yaitu daring dan pembelajaran tatap muka terbatas. Pada saat pembelajaran daring, guru menggunakan aplikasi *zoom meeting*. Begitu ruang *zoom* dibuka, guru mulai menyapa siswa, "*Sugeng enjing* anak-anak." Karena satu kelas terdiri dari beraneka ragam karakter, maka Jawaban dari anak-anak pun juga beragam. Ada yang menjawab, "*Sugeng enjing Pak Guru.*" ada pula yang menjawab, "Selamat pagi pak." Ada yang menjawab dengan singkat, "pagi." Dalam hal ini guru mencoba meluruskan Jawaban siswa yang dinilai kurang tepat, "*Anak-anak menawi Pak Guru matur sugeng enjing, anak-anak Jawabe sugeng enjing Pak Guru.*" Menurut Nahla S. Dan Rohinah (2018) Apabila guru mendapati anak yang mengucapkan kata yang kurang sopan maka guru segera mengingatkan dan membenarkan ucapan anak dengan menggunakan Bahasa Jawa Krama. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa peran guru sangat penting untuk senantiasa mengingatkan dan mengoreksi jika ada tutur kata yang kurang tepat.

Sambil menunggu siswa yang belum masuk ruang *zoom*, guru mengajak siswa untuk menghitung berapa banyak teman yang sudah terlihat di *zoom*. Berhitungnya menggunakan

bahasa krama. Guru berkata, "*Mas, mbak ayo coba diitung kancane sik sampun mlebet zoom.* Guru mengawali berhitung, "*setunggal, kalih,...*" siswa yang lain kemudian melanjutkan. Karena sebagian besar siswa baru bisa melafalkan *setunggal* sampai *sedasa*, maka saat proses berhitung sampai pada angka sebelas siswa bingung dan bertanya, "Pak, kalau sebelas bahasa kramanya apa? Pada kesempatan ini, guru menjelaskan sambil menghitung berapa banyak teman yang sudah gabung di *zoom*. Secara tidak sadar, siswa sudah mulai belajar dan menambah pembendaharaan kosakata bahasa krama yakni *setunggal welas, kalih welas, tigo welas, sekawan welas, dugi kalih dasa*. Pada saat itu, siswa yang sudah gabung *zoom* 20 siswa dari total semuanya yaitu 27 siswa. Guru tersebut kemudian sekaligus mengajarkan berhitung menggunakan bahasa krama sampai angka dua puluh.

Setelah menyapa-nyapa, kemudian guru mengucapkan salam dan membangkitkan motivasi siswa dengan tepuk-tepuk. Contoh tepuk yang dilakukan yaitu: guru memberi aba-aba dengan mengucapkan *setunggal* berarti siswa tepuk satu kali, aba-aba kalih siswa tepuk dua kali, aba-aba tiga siswa tepuk tiga kali. Hal tersebut pertama dilakukan dengan tempo lambat, kemudian semakin cepat dan lebih cepat sampai siswa tertawa keasyikan.

Dalam hal ini guru berupaya menanamkan kebiasaan berbahasa krama melalui kondisi lingkungan sekitar. Mempraktekkan menghitung teman-teman yang sudah masuk *zoom*. Menurut Fuadi (2013) menuturkan bahwa lingkungan dapat berperan

sebagai media belajar dan objek kajian (sumber belajar). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat siswa merasa senang dalam belajar. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa belajar dari lingkungan sekitar akan membuat siswa senang. Selain itu, menggunakan lingkungan sekitar bisa menghemat waktu dan biaya. Dari segi manfaat, tentu siswa kan lebih merekam apa yang telah dipelajari. Dan ingatan ini bisa masuk ke dalam memori otak kanan. Harapannya siswa dapat mengingat dalam jangka waktu yang lama. Tentu hal ini diikuti dengan pembiasaan yang terus dipantau oleh guru dan orangtua.

Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Handayani & Corebima (2016) bahwa kegiatan bernyanyi dapat merangsang sistem otak untuk mempromosikan gerak tubuh dalam belajar. Gerakan ini dapat merangsang otak untuk melakukan lebih banyak aktivitas yang terhubung dengan lebih banyak saraf otak sehingga dapat mengoptimalkan daya ingat siswa.

Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengeluarkan daya pikir dan daya karsa mereka guna menciptakan sesuatu yang diluar pemikiran kebanyakan orang (Fuadi, 2013). Dari penejelasan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran yang efektif itu menciptakan sesuatu diluar kebiasaan. Pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreativitas, baik dalam konteks

kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu (Fitriyani, 2021, p.99). Dalam hal ini guru berperan untuk merangsang siswa dan berupaya agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu contoh pembelajaran yang kreatif yaitu dengan menyisipkan materi pada lagu atau nyanyian. Dalam mengajarkan bahasa krama, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu seperti di bawah ini.

Yen esuk sugeng enjang

Yen awan sugeng siang

Yen sore sugeng sonten

Yen bengi sugeng ndalu

Diparingi matur nuwun

Ditimbali matur dalem

Yen liwat ndherek langkung

Yen lepat nyuwun pangapunten

Lirik lagu yang sederhana tersebut mudah dihafal untuk kalangan anak usia SD. Guru memberikan contoh menyanyi 2-3x, siswa sudah bisa mengikuti bernyanyi dengan semangat. Secara tidak langsung, guru hendak mengajarkan berbahasa krama melalui sebuah lagu. Jika siswa ingin menyapa orang yang lebih tua pada waktu pagi maka mengucapkan *sugeng enjang*. Jika menyapanya pada siang hari, maka mengucapkan *sugeng siyang*. Apabila menyapanya di sore hari maka mengucapkan *sugeng sonten*. Dan yang terakhir jika saat malam hari maka mengucapkan *sugeng ndalu*. Melalui lagu ini, guru juga berupaya menanamkan akhlak atau kalau dalam bahasa Jawa disebut *unggah-ungguh*. Bagaimana sikapnya jika diberi sesuatu oleh oranglain, maka ucapkanlah terimakasih dalam bahasa krama dilafalkan *matur*

nuwun. Kata *matur nuwun* memang sudah familiar didengar oleh siswa, namun tidak bosan untuk dingatkan dan diajarkan berulang-ulang agar siswa lebih mendalam dalam hal pemaknaan dan penerapan. Hal tersebut sejalan dengan temuan Salsabila dan Rohimah (2018, p.200-201) yang menyatakan bahwa nyanyian tersebut adalah nyanyian yang mudah diingat oleh anak, syairnya pun berasal dari kegiatan yang sering dilakukan oleh anak.

Sikap yang kedua yaitu menjawab saat dipanggil orang lain. Terkadang anak kecil saat dipanggil hanya diam saja tidak merespon. Ada beberapa faktor penyebabnya, seperti rasa malu, tipe anak yang merespon dengan gerakan, acuh atau sibuk dengan dunianya. Yang paling dikhawatirkan adalah jika anak tidak merespon karena acuh dengan dunianya. Maka disini perlu ditanamkan lagi sikap menjawab salam. Dalam bahasa krama, jika dipanggil seseorang maka menjawab, "*dalem*." Sikap yang ketiga yaitu mengucapkan permissi saat lewat di depan orang lain. Dalam unggah-ungguh Jawa, saat melewati di depan orang lain sebaiknya menundukkan badan sambil mengucapkan, "*Ndherek langkung* (permisi)." Sikap yang keempat yaitu meminta maaf saat melakukan kesalahan. Sering kali anak usia SD masih sungkan untuk minta maaf jika melakukan kesalahan. Dalam hal ini kata minta maaf yang diajarkan yaitu *nyuwung pangapunten*.

Proses belajar berbahasa krama tersebut selalu diulang-ulang oleh guru saat sebelum memulai pembelajaran. Agar lebih menyenangkan, saat menyanyi diiringi gerakan-gerakan yang mencerminkan kosa kata bahasa

krama yang terdapat dalam lagu tersebut. Sebagai contoh: saat menyanyikan pada lirik: *yen liwat ndherek langkung* guru dan siswa melakukan gerakan menundukkan badan sambil berjalan kecil. Kemudian saat menyanyikan lirik: *yen lepat nyuwun pangapunten* gerakannya menyatukan kedua tangan seolah-olah sedang meminta maaf kepada orang lain.

Pemanfaatan Media Elektronik

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu materi. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan jelas diterima oleh siswa (Wahid, 2018). Media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau "pengantar", pesan dari pengirim ke penerima (Abustin & Nawir, 2018, p.36). Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa media berfungsi untuk mengantarkan pesan kepada orang lain.

Media pembelajaran bisa berupa media elektronik. Di kelas 2A terpasang layar LED yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pada saat pembelajaran tatap muka terbatas, langkah awal yaitu dengan memutar video. Guru mengutip video dari kanal youtube Arofa Defaki tentang Bahasa Jawa Sehari-hari Ngoko dan Krama. Siswa menyimak video tentang kosakata sehari-hari seperti *dhahar* (makan), *ngunjuk* (minum), *sare* (tidur), *siram* (mandi), *tindak* (pergi). Kata-kata sangat erat dengan aktivitas sehari-hari. Bahkan

setiap hari melakukan aktivitas tersebut. Maka perlu diajarkan kepada siswa agar bisa mengucapkan kata-kata tersebut menggunakan bahasa krama. Supaya saat bercakap-cakap dengan orang yang lebih tua harapannya siswa dapat menerapkan *unggah-ungguh* basa dengan santun.

Setelah memutar video, guru mengajak bermain tebak-tebakan atau kuis. Kuis berupa gambar yang ditampilkan di layar. Gambar tersebut seputar aktivitas makan, minum, tidur, mandi, dan pergi. Sebagai contoh: guru menampilkan dua gambar. Gambar pertama yaitu orang tua yang sedang makan. Gambar kedua anak kecil yang sedang makan. Siswa diminta menebak kosakata yang muncul saat di klik gambar tersebut. Dari dua gambar tersebut terdapat dua perbedaan penggunaan bahasa. Jika kata makan pada orang yang sudah tua lebih tepatnya menggunakan kata *'dhahar'*. Lain halnya jika kata makan diterapkan pada anak kecil, bisa menggunakan kata *'mangan'*. Aktivitasnya sama, tetapi penggunaan kata berbeda. Dari sini siswa bisa belajar membedakan penggunaan kata.

Selain menggunakan ketiga metode tersebut, guru juga menerapkan pembiasaan berkata santun. Menurut Salsabila & Rohinah (2018, p.200) menuturkan bahwa metode pembiasaan ini merupakan cara yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral pada jiwa anak. Nilai-nilai tersebut akan tertanam dalam diri anak dalam kehidupannya dan akan mudah untuk diterapkan selanjutnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, peneliti menemukan

kebiasaan berbahasa krama saat minta ijin ke kamar mandi. Ucapan yang dibiasakan di kelas tersebut yaitu *Pak Guru / Bu Guru kula badhe wonten wingking*. Dalam satu waktu dijumpai seorang siswa yang mau ijin ke kamar mandi, siswa tersebut mengucapkan, "Pak, ijin mau ke belakang." Guru tersebut dengan senyum kemudian berkata, "diulangi mas ijinnya!" siswa tersebut tersenyum sambil berpikir. Dan selanjutnya mengucapkan, "*Pak Guru kula badhe wonten wingking.*"

Diawali dari tranfer pengetahuan melalui proses pembelajaran, dilanjutkan dengan pembiasaan maka akan memudahkan siswa dalam belajar menerapkan bahasa Jawa ragam krama dalam kehidupan sehari-hari. Pembentukan karakter melalui pembiasaan dan pembelajaran bahasa Jawa krama inggil setidaknya memiliki berbagai fungsi, seperti, 1) sebagai bentuk pelestarian nilai-nilai dan kearifan lokal, 2) pembentukan karakter, dan 3) penanaman nilai-nilai agama dalam kehidupan sosial anak sehingga dengan sekali dayung dua-tiga pulau terlampaui (Misbahuddin, 2018). Pembiasaan penggunaan bahasa Jawa *krama* juga dapat membuat siswa memiliki nilai karakter positif dari dalam dirinya (Wiranti & Munir, 2019). Perkembangan moral siswa pada akhirnya dapat terbentuk melalui kebiasaan yang dibangun sejak dini dalam kehidupan sehari-harinya (Wiranti, dkk., 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses

pembelajaran bahasa Jawa ragam krama dengan mengoptimalkan kekuatan otak kanan dapat meningkatkan daya ingat siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan seperti pembelajaran kontekstual, pembelajaran kreatif dan pemanfaatan media elektronik dapat mengatasi kejenuhan siswa saat belajar. Harapannya siswa dapat berbicara menggunakan bahasa krama dengan santun saat berbicara dengan orang yang lebih tua.

REFERENSI

- Aulia, F. D. , Setiadi, A. E. , Rahayu, H. M. (2021) The Differences of Brain Based Learning and Somatic Auditory Visual and Intellectual Based on Brain Gym toward Students' Learning Outcomes and Retention *Jurnal Pendidikan Indonesia* 10 (1), 180-189. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i1.23416>
- Abustin & Nawir. (2018) Pengaruh Penggunaan Media Eletronik LCD terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1 (1), 34-39. DOI: <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i1.1237>
- Chotimah, K. , Untari, M. F.A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun *International Journal of Elementary Education*, 3 (2), 202-209. DOI: <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18529>
- Faidi, A. (2013). Tutorial Mengajar untuk Melejitkan Otak Kanan & Otak Kiri Anak. Yogyakarta: Diva Press.
- Fitriyani, Y. , dkk. (2021) Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7 (1). DOI: <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Firmandasari, R. A. , Suryawinata, M. , Hasanah, F. M. , dkk. (2020). Game Bahasa Jawa Krama sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 5 (2), 150-160. DOI: <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1807>
- Handayani, B. S., & Corebima, A. D. (2017). Model brain-based learning (BB) and whole brain teaching (WTB) in learning *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series* 1 (2), 153-161. DOI: <http://dx.doi.org/10.20961/ijsascs.v1i2.5142>
- Hidayah, N. F. (2013) Krisis Eksistensi Penggunaan Bahasa Jawa dalam Keluarga Jawa (Studi Kasus di Dusun Siroto Kelurahan Susukan Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang) *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture* 2 (2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/solidarity/article/view/2160>
- Irawati, D. dkk. (2022). Profil Pelajar Pancasila sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa *Edumaspul* 6 (1). <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/3622>
- Misbahudin, M. (2018). Pembiasaan Berbahasa Krama Inggil Sejak Dini, Menguatkan Kembali Peran Kearifan Lokal untuk Pembentukan Karakter Anak Islam *Rahmatan lil Alamin* 1 (1), 21-28. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/JRLA/article/view/214>
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran *Inovasi Kurikulum* 19 (2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/45301/pdf>
- Salsabila, N & Rohinah. (2018). Implementasi Bahasa Jawa Krama dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 2 (2). <https://journal.iaialhikmah.tuban.ac.id/index.php/ijecie/article/view/36>
- Suryadi, M. (2018). Keanekaragaman Tipe Tuturan Krama pada Masyarakat Jawa Pesisir sebagai Bentuk Kedinamikaan dan Keterbukaan Bahasa Jawa Kekinian *Humanika*, 25 (1), 1-11. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika>.
- Wahid, A. (2018) Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar *Istiqra'* 5 (2). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Peningkatan Keterampilan Berbahasa Jawa yang Santun pada Siswa Kelas IX F SMP N 1 Lasem Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 melalui Model PALU (Pachelathon Bocah Wolu) *Piwulang:Journal of Javanese Learning and Teaching*, 8 (2), 80-88. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.39999>
- Wiranti, D. A. & Munir, M. M. (2019). Pelatihan Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Krama untuk Usia Dini bagi Guru RA dan MI

- Journal of Dedicators Community*, 3 (2).
<https://doi.org/10.34001/jdc.v3i2.876>
- Wiranti, D.A. , Afrianingsih, A. , Mawarti, D.A.
(2018) Bahasa Krama sebagai Fondasi
Utama Perkembangan Moral Anak Usia
Dini *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru
Raudhatul Athfal* 6 (1).
<http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v6i1.4040>