

Rekonkretisasi Pendekatan Komunikatif
Via Model *Patang Go, Unine*
Pembelajaran *Paramasastra* di SD Masa Pandemi Covid-19

Agus Widiyanto
Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Sebelas Maret

Posel: maheserwidi12@gmail.com

Abstrak: Covid-19 menurunkan semangat belajar siswa pada pembelajaran *online*. Guru harus mempunyai model pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini memberikan sebuah nama model pembelajaran yang baru yang dikemas secara menyenangkan yang disebut dengan istilah model “patang go, unine”. Model ini terdiri dari *go-wa* (*golek swara*), *go-bung* (*golek tembung*), *go-kar* (*golek ukara*), *go-bar* (*golek gambar*), dan *unine* (*bunyinya*). Model “patang go, unine” disajikan dalam tataran linguistik dan keterampilan berbahasa, yaitu *golek swara* fonologi dan membaca, *golek tembung* pada morfologi dan mendengarkan-menulis, *golek ukara* pada sintaksis dan membaca-menulis, *golek gambar* pada aspek melihat, *unine* berada pada tataran morfologi dan sintaksis, serta berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi konkretisasi pendekatan komunikatif pada pembelajaran bahasa Jawa melalui model “patang go, unine”. Penelitian ini berfokus pada *paramasastra* ‘tata bahasa’. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini ialah siswa merasa tertarik dan antusias. Itu karena model “patang go, unine” dikemas dalam suatu permainan mencari bentuk satuan lingual dan dikombinasikan dengan *e-modul* dan *video conference*. Selain itu, siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata sehingga lebih memahami bacaan; meningkatkan keterampilan berbahasa dan analisis fungsi sintaksis; membentuk pola pikir tentang pengetahuan *paramasastra*; membantu dalam penilaian satuan lingual; dan memperkenalkan budaya Jawa.

Kata-kata kunci: model “patang go, unine”; *paramasastra*; pembelajaran bahasa Jawa

*Reconcretization of Communicative Approach
Via Model “Patang Go, Unine”
Paramasastra Learning in Elementary School During the Covid-19 Pandemic*

Abstract: Covid-19 reduces students' enthusiasm for learning in online learning. Teachers must have a fun learning model. This research gives a name for a new learning model that is packaged in a fun way called the “patang go, unine” model. This model consists of *go-wa* (*golek swara*), *go-bung* (*golek tembung*), *go-kar* (*golek ukara*), *go-bar* (*golek picture*), and *unine* (*golek*). The “patang go, unine” model is presented at the level of linguistics and language skills, namely phonology and reading *swara golek*, *tembung golek* on morphology and listening-writing, *ukara golek* on syntax and reading-writing, picture show on seeing aspect, *unine* on the level of morphology and syntax, and speech. This study aims to describe the concretization innovation of a communicative approach to Javanese language learning through the “patang go, unine” model. This study focuses on *paramasastra* ‘grammar’. This research uses classroom action research method. The results of this study are students feel interested and enthusiastic. That's because the “patang go, unine” model is packaged in a game to find the form of a lingual unit and is combined with *e-modules* and *video conferencing*. In addition, students can improve vocabulary mastery so that they better understand the reading; improve language skills and analysis of syntactic functions; form a mindset about *paramasastra* knowledge; assist in the assessment of lingual units; and introduce Javanese culture.

Keywords: model “patang go, unine”; *paramasastra*; Java language learning

PENDAHULUAN

Era pandemi corona virus-19 merupakan masa yang mempunyai banyak kesan bagi semua kalangan pada tahun 2020, khususnya di dunia pendidikan. Contohnya, para siswa di SD Negeri Lojiwetan Nomor 49 merasa bosan ketika menerima pembelajaran secara *online*. Mereka ingin berjumpa secara langsung dengan para guru dan teman-temannya. Awalnya, pendidikan dilakukan secara luring, tetapi kini diharuskan secara daring. Bagi beberapa kalangan,

pembelajaran daring menghabiskan banyak tenaga, waktu, dan finansial. Hal itu dibuktikan oleh guru ketika memberikan pembelajaran secara *online* dengan dua sesi. Padahal pembelajaran tatap muka sebelum pandemi hanya satu sesi. Sementara itu, pasti ada manfaatnya, yaitu pada penggunaan medianya. Pembelajaran *online* memanfaatkan teknologi revolusi industri 4.0. Penerapan revolusi ini mempunyai dua efek, yaitu efek positif dan efek negatif. Pertama, potensi kegunaan industri 4.0 meliputi (1) produk lebih berkembang pesat; (2) kustomisasi suatu produk; (3) pendapatan menjadi meningkat; (4) partisipan lebih terampil; (5) investasi akan terjadi; (6) data *idle* condong diterapkan; (7) penghasil produk akan melayani pelanggan sampai puas secara personal; (8) proses rekayasa dan bisnis menjadi aktif; (9) inovasi produk baru dan menambah nilai guna; dan (10) manufaktur lebih efisien dan cerdas (Schmidt, dkk., 2015: 20; Neugebauer, dkk., 2016: 4). Di balik itu, dampak negatif revolusi industri 4.0 sebanding dengan manfaatnya. Maksudnya bilamana teknologi industri 4.0 tidak diaplikasikan secara bijak, pengguna akan terjebak ke dalam hal-hal negatif. Mengingat penggunaan teknologi industri 4.0 sebagai karakteristik negara maju, alangkah baiknya Indonesia seharusnya menerapkan industri tersebut, khususnya di dunia pendidikan akan berkembang menjadi negara maju. Alangkah lebih baiknya, semua partisipan atau pelaku, dari generasi (1) *pre baby boom*, (2) *the baby boom*, (3) *the baby bust* (generasi x), (4) *the echo of the baby* (generasi y), (5) *generasi net* (generasi z), dan (6) generasi alpha (generasi a) menggunakan teknologi industri 4.0 untuk mengikuti pesatnya perkembangan suatu zaman (Tapscoot, 2008).

Perkembangan industri 4.0 dapat membuktikan bahwa teknologi digital dapat memberikan dampak negatif bagi dunia pendidikan jika penggunaannya tidak tepat guna (Alaby, 2020: 274). Oleh karena itu, manusia sebagai pengguna teknologi wajib menggunakan teknologi tersebut secara bijak supaya menghasilkan manfaat positif. Akan tetapi, sebagian besar guru dan siswa lebih cakap dalam menggunakan teknologi setelah diberlakukan sistem pembelajaran secara *online*.

Sistem pembelajaran daring perlu didukung oleh siswa, guru, dan orangtua agar berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Akan tetapi, guru lah yang sangat berperan besar dalam menyiapkan media pembelajaran supaya siswa mempunyai semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran daring. Salah satu contohnya ialah ada seorang guru bahasa Jawa pada tingkat sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Karanganyar yang tidak menggunakan media pembelajaran yang baik. Beliau hanya menggunakan ceramah dan rangkuman materi. Para siswa dari guru tersebut merasa bosan dan kurang memahami hal-hal yang telah disampaikan oleh guru tersebut. Itu sebab guru sebagai pihak yang lebih berperan secara penting dibandingkan dengan yang lain. Hal yang diinginkan oleh pihak lain agar membentuk komunitas belajar dan menghasilkan masyarakat yang berpengetahuan sehingga dapat mengubah kapasitas kemakmuran ekonomi (Hargreaves, 2003).

Seorang guru perlu mempunyai kecakapan dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai media pembelajaran. Indikasi ini sangat cocok dan wajib dimiliki oleh guru saat pembelajaran jarak jauh. Pada masa pembelajaran daring dan seiring perkembangan teknologi industri 4.0, seorang guru bahasa Jawa memiliki suatu tantangan untuk mampu memfasilitasi siswa supaya dapat berkomunikasi dengan bahasa Jawa pada kemajuan zaman atau era perkembangan revolusi industri 4.0. Sementara itu, guru bahasa Jawa mempunyai kewajiban untuk mengembangkan materi pembelajaran bahasa Jawa supaya bahasa Jawa tetap eksis dan berkembang untuk mengikuti perkembangan zaman. Pada kenyataannya, banyak guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Jawa yang bukan merupakan lulusan bahasa Jawa. Para guru tersebut hanya bertujuan untuk mencukupi beban jam mengajar. Di sisi lain, pemerintah juga kurang dapat melestarikan bahasa Jawa dari segi penyediaan guru bahasa Jawa. Pada tahun 2021, tidak ada formasi guru bahasa Jawa. Hal ini mengakibatkan mata pelajaran bahasa Jawa diampu oleh guru yang menguasai kompetensi-kompetensi bahasa Jawa.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan menggunakan media teknologi pastinya guru dan siswa membutuhkan waktu untuk mempelajari penggunaan media tersebut. Namun, media teknologi akan memberikan manfaat pada suatu pembelajaran apabila dipahami secara benar. Di samping itu, manfaatnya, seperti media untuk membantu proses belajar mengajar, pencarian referensi, dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013: 586).

Selain mempersiapkan sebuah media pembelajaran yang menarik kepada siswa ketika PJJ, seorang guru juga perlu merancang sebuah model pembelajaran yang tidak monoton. Guru sebagai pendidik sebaiknya menguasai semua model/metode pembelajaran. Selanjutnya, ketika praktik mengajar, beberapa model/metode tersebut diseleksi supaya cocok dengan materi

pembelajaran yang diajarkan. Akan lebih bagus, apabila model/metode pembelajaran yang telah diinovasikan. Seorang guru diharapkan lihai dalam menyeleksi model/metode pembelajaran yang akan digunakan agar siswa menjadi termotivasi dan puas dalam pembelajaran (Syaparuddin, dkk., 2020: 31). Pada biasanya, seorang guru cenderung mencari model pembelajaran berdasarkan kemudahan tanpa memikirkan model tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak (Ramadhany, dkk., 2015: 35). Namun, semua guru tidak seperti itu. Dengan demikian, seorang guru dapat dikatakan sebagai sosok yang penting yang berperan menjadi seorang sopir penggerak pembelajaran. Apalagi pada masa pandemi, pendidikan yang dilakukan secara PJJ, guru harus mengemas model/metode pembelajaran yang sesuai dan tepat supaya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran pada pandemi covid-19 dengan menerapkan sistem daring lebih baik dirancang secara menyenangkan dengan cara mengombinasikan ciri khas kesukaan anak-anak, yaitu bermain (Abdul, 2009: 62; Pranoto, dkk., 2014: 55). Cara ini dimungkinkan menarik terhadap siswa di jenjang dasar karena mereka identik usia yang masih kecil dan relatif menyukai permainan. Selain itu, suatu pembelajaran yang dirancang dengan sebuah permainan mampu meningkatkan perkembangan fisik, pengetahuan, dan sosial siswa (Goldschmidt, 2020: 88). Model pembelajaran tersebut hendaknya diawali dengan mempersiapkan sebuah pendekatan yang tepat. Satu di antara contoh pendekatan ialah pendekatan komunikatif.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan penerapan pendekatan komunikatif berpengaruh secara positif terhadap pembelajaran bahasa pada aspek psikomotorik. Contohnya, pendekatan komunikatif dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran bahasa Inggris, yaitu keterampilan berbicara pada siswa tingkat sekolah dasar (SD), kinerja belajar pada siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan keterampilan berbicara pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) (Khodijah & Astuti, 2018: 144; Puspitasari, dkk., 2020: 13; Mola, 2021: 1). Di samping itu, pada bahasa Bali juga terdapat pengaruh terhadap keterampilan berpidato pada siswa SMP (Wiguna, dkk., 2015: 11). Pada bidang bahasa Indonesia, pendekatan komunikatif juga telah memberikan manfaat terhadap mahasiswa asing di perguruan tinggi (Jazeri, 2016: 218). Selain itu, pendekatan komunikatif memberikan efek positif terhadap pembelajaran bahasa Jawa. Misalnya, pembelajaran folklor pada siswa SD dan proses kemampuan hal-hal informasi sosial pada siswa SMA (Kurniati, 2015: 107; Widiyono dkk., 2020: 25). Sementara itu, pendekatan komunikatif sudah memberikan pengaruh hal positif terhadap nonpembelajaran bahasa di pendidikan formal. Hal itu dapat dibuktikan bahwa pendekatan komunikatif dapat memberikan efek positif terhadap pembersihan sampah di perkotaan dan pembelajaran kata bagi para anak kecil (Yurovsky, 2018: 73; De Feo, dkk., 2019: 2380).

Berdasarkan pemaparan pada paragraf-paragraf di atas, peneliti pada penelitian ini memberikan nama model pembelajaran yang baru, yaitu model "*patang go, unine*". Model ini diterapkan pada materi *paramasastra* 'tata bahasa'. Namun, tidak menutup kemungkinan apabila model pembelajaran ini diterapkan pada materi yang lain. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada model pembelajaran yang disuguhkan terdiri dari dua bagian (empat submodel) yang meliputi ranah kognitif dan psikomotorik, serta tiga tataran linguistik (fonologi, morfologi, dan sintaksis). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi konkretisasi pendekatan komunikatif pada pembelajaran bahasa Jawa melalui model "*patang go, unine*".

LANDASAN TEORI

Pendekatan Komunikatif

Pendekatan komunikatif merupakan sebuah pendekatan yang berkembang di Indonesia. Pendekatan ini dapat disebut dengan *functional notional approach*, *communicative approach*, *notional functional approach*, atau *functional approach* (Patiung, 2017: 113). Beberapa tokoh telah mendeskripsikan pendekatan komunikatif, seperti pendekatan komunikatif lebih berfokus pada pemecahan konsep universal.

Pendekatan komunikatif dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan pendekatan yang lain. Beberapa kelebihan tersebut dapat dijelaskan berikut ini.

- a. Siswa bersemangat dalam belajar sebab saat hari pertama pembelajaran dapat langsung berkomunikasi dalam bahasa Jawa (dalam batasan fungsi, aktivitas bahasa, dan keterampilan tertentu).
- b. Siswa mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan disebabkan oleh praktik mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang diimplementasikan secara intensif.
- c. Siswa berperan secara aktif sehingga kondisi kelas menjadi semarak dan hidup, serta berkelanjutan untuk menanggapi rangsangan dari pendidik.
- d. Siswa mampu menguasai pengucapan dengan baik mirip maupun mendekati penutur asli.
- e. Siswa dapat menguasai berbagai kosakata dan menggunakannya dalam sebuah kalimat.

Sementara itu, pendekatan komunikatif pastinya mempunyai beberapa kekurangan. Itu karena sebuah pendekatan mempunyai sisi positif dan sisi negatif dalam suatu penerapan. Kekurangan-kekurangan itu dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Siswa mengalami kendala dalam mengimplementasikan tata bahasa secara komunikasi lisan. Hal ini karena guru tidak memberikan umpan balik atas kesalahan siswa sehingga cenderung melakukan kesalahan yang sukar untuk diperbaiki.
- b. Penguasaan aspek membaca pada tingkat permulaan tidak mendapat perhatian yang cukup.
- c. Pendekatan ini mengharuskan pendidik yang ideal dalam hal kemampuan berbahasa.
- d. Penerapan secara langsung ke aspek keterampilan komunikasi dapat menyebabkan siswa sulit untuk memahami bagi tingkat permulaan.

Paramasastra 'Tata Bahasa'

Paramasastra merupakan istilah lain tata bahasa pada bahasa Jawa. Tata bahasa adalah suatu ilmu yang mempelajari penggunaan bahasa, seperti fonologi (*widyaswara*), morfologi (*widyatembung*), sintaksis (*widyaukara*), dan semantik (*widyamakna*). Namun, ada beberapa pakar beranggapan bahwa *paramasastra* itu hanya morfologi dan sintaksis. *Paramasastra* 'tata bahasa' urgen untuk diajarkan di jenjang pendidikan sebab dua unsur, yaitu (1) *comprehensibility* 'kemampuan untuk mengerti' dan (2) *acceptability* 'kemampuan untuk menerima' (Swan, 2002: 151).

Istilah *widyaswara* berasal dari dua kata, yaitu *widya* 'ilmu' dan *swara* 'suara'. Suara yang dipelajari dalam hal ini berupa hal yang nyata dan tanpa makna. Klasifikasi *widyaswara* 'fonologi' terdiri dari tiga, yaitu *aksara swara* 'vokal', *katutswara* 'konsonan', dan semivokal (Wedhawati, dkk., 2001: 33).

Istilah *widyatembung* merupakan kata turunan dari *widya* 'ilmu' dan *tembung* 'kata'. Dengan kata lain, hal-hal yang dipelajari pada *widyatembung* 'morfologi', yaitu mempelajari *tembung* 'kata', seperti terjadinya sebuah kata dan perubahan kata. Terjadinya kata dalam *widyatembung* 'morfologi' dapat terdiri dari *wuwuhan* 'afiksasi', modifikasi vokal, diftongisasi, pengulangan, komposisi, pemaduan, *pedhotan* 'pemenggalan', dan *wancahan* 'pengakroniman' (Sutardjo, 2014: 63).

Widyaukara 'sintaksis' termasuk perihal tata bahasa yang membahas frasa, klausa, dan *ukara* 'kalimat'. Sementara itu, *widyamakna* 'semantik' pada kehidupan masyarakat digunakan sebagai instrumen efektif dalam komunikasi. Kata-kata yang disusun pada kalimat guna sebuah interaksi pastinya selalu berkaitan dengan makna. Namun, tidak semua diksi mempunyai makna yang pas sehingga kadang menjadi salah pemahaman. Di samping itu, *widyamakna* 'semantik' merupakan sebagian dari penelitian bahasa tentang makna bahasa atau arti (*lingual meaning* atau *linguistic meaning*) (Subroto, 2011: 1).

Terdapat lima manfaat pembelajaran *paramasastra* 'tata bahasa' (Maruti, 2014: 90) dapat diuraikan berikut ini. Pertama, suatu asas penalaran dijadikan sebagai pengetahuan. Kedua, siswa aktif untuk dibantu dalam hal pelancaran aspek berbicara sehingga mudah dipahami oleh lawan bicara. Ketiga, siswa dapat memahami kalimat berdasarkan fungsi sintaksis. Keempat, suatu satuan lingual bahasa, seperti fonem, morfem, kata, frasa, klausa, dan kalimat) dapat dinilai secara kebenaran gramatikal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk sebuah penelitian tindak kelas (PTK). Hal itu karena penelitian ini yang merupakan model inovatif "*Patang Go, Unine*" yang terdiri dua submodel. Pertama, submodel *patang go*, yaitu *go-wa* (*golek swara* 'mencari huruf'), *go-bung* (*golek tembung* 'mencari kata'), *go-kar* (*golek ukara* 'mencari kalimat'), dan *go-bar* (*golek gambar* 'mencari gambar'). Kedua,

submodel *unine* 'bunyinya'. Model pembelajaran inovatif ini diimplementasikan pada pembelajaran *paramasastra* 'tata bahasa' di kelas dengan menggunakan *video conference* dan media *online* satu arah sehingga dikatakan PTK (Kemmis & McTaggart, 1992).

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan enam cara sebagai berikut. Pertama, peneliti menentukan orientasi pembelajaran bahasa Jawa pada materi *paramasastra* 'tata bahasa'. Kedua, peneliti merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Ketiga, subjek penelitian mempersiapkan untuk menerima pembelajaran dengan model "*patang go, unine*". Keempat, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah dirancang. Kelima, peneliti memberikan materi dan latihan. Keenam, peneliti melakukan evaluasi guna mengukur orientasi pembelajaran yang telah dicapai.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lojiwetan Nomor 49, Surakarta, Jawa Tengah. Peneliti memilih siswa VI SD Negeri Lojiwetan Nomor 49 sebagai subjek penelitian. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa. Di samping itu, penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021. Pemilihan subjek penelitian pada kelas IV karena sudah dianggap memahami semua materi bahasa Jawa dari kelas I sampai VI.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Paramasastra 'tata bahasa' merupakan ilmu yang terdiri dari fonologi, morfologi, dan sintaksis, serta semantik. Berikut ini pengimplementasian materi *paramasastra* 'tata bahasa' dalam kurikulum muatan lokal bahasa Jawa pada tataran SD.

Tabel 1

Kompetensi Dasar dengan Memuat *Paramasastra* 'Tata Bahasa'

No	Kelas	Kompetensi Dasar	Tataran
1	I	3.1 Mengenal bunyi bahasa melalui nama-nama benda sekitar. 4.1 Mengeja dan menulis huruf, suku kata, dan kata melalui nama-nama benda sekitar.	fonologi dan morfologi
2	II	3.1 Mengenal tokoh Pandawa dan Punakawan 4.2 Mengenal nama-nama instrumen gamelan	morfologi
3	III	3.3 Memahami <i>tembang dolanan</i> yang bertema kerjasama (dapat disiratkan mengenal nama-nama <i>tembang dolanan</i> dan diputarakan sebuah <i>tembang dolanan</i> siswa menentukan watak <i>tembang</i> tersebut). 4.3 Menceritakan isi <i>tembang dolanan</i> .	morfologi, sintaksis, dan semantik
4	IV	3.4 Mengenal <i>sandhangan swara</i> . 4.4 Membaca huruf Jawa yang mengandung <i>sandhangan swara</i> .	morfologi dan sintaksis
5	V	4.3 Menulis suatu karangan deskriptif tentang peristiwa alam.	sintaksis
6	VI	3.3 Memahami suatu cerita <i>legendha</i> . (Ops: disajikan sebuah gambar suatu tempat, siswa memilih nama legenda yang tepat sesuai gambar).	sintaksis

Model pembelajaran "*patang go, unine*" ini hampir serupa dengan model *go-bung* yang dicetuskan oleh Hasanah, dkk. (2020: 45). Hal yang mendasari perbedaan antara model "*patang go, unine*" dan model "*go-bung*" terletak medianya. Model "*go-bung*" menggunakan media elektronik berupa android, sedangkan model "*patang go, unine*" menggunakan media *video conference*. Sementara itu, perbedaan kedua berdasarkan aspek tataran bahasa. Model "*go-bung*" masih pada tataran morfologi karena orientasi dari model tersebut mencari/mengisi huruf-huruf untuk menjadi sebuah kata. Akan tetapi, pada model "*patang go, unine*", tatarannya terdiri dari fonologi, morfologi, dan sintaksis, serta adanya visual gambar.

Peneliti dalam memberikan pembelajaran materi *paramasastra* 'tata bahasa' seperti pada tabel 1 juga merancang sebuah modul elektronik (*e-learning*) supaya siswa dapat mempelajari materi yang diajarkan. Modul *paramasastra* 'tata bahasa' berbasis *e-learning* ini berisi kompetensi dasar-kompetensi dasar pada tabel 1. Peneliti membuat materi tersebut menggunakan *microsoft office word* dengan ditambahkan beberapa gambar supaya siswa dalam membaca materi menjadi senang dan tidak bosan. Cara tersebut senada dengan argumen Geegne dan Pety yang menyatakan modul sebaiknya didesain dengan menggunakan unsur-unsur yang meliputi menarik, motivasi, aspek-aspek linguistik, terpadu, rangsangan, tidak samar, jelas, penekanan nilai-nilai, dan toleransi (Muslich, 2013: 53). Setelah memberikan materi, peneliti melakukan evaluasi terhadap materi supaya dapat dikembangkan dengan baik.

Peneliti memberikan materi berikut ini kepada subjek penelitian.

Tabel 2

Penerapan Model “*Patang Go, Unine*” dalam Materi *Paramasastra*

Nama Submodel	Keterangan	Tataran (Aspek)
<i>go-wa (golek swara)</i> 'mencari huruf'	Siswa menentukan huruf atau ejaan dari gambar/audio yang ada. Misal: Disajikan sebuah gambar instrumen gamelan (saron) pada bagian dasar pertanyaan stimulus, siswa memilih huruf/ejaan nama <i>saron</i> dari semua huruf alfabetis yang ada.*	Fonologi (Membaca)
<i>go-bung (golek tembung)</i> 'mencari kata'	Siswa menentukan kata yang berkaitan dengan tema/topik dalam bentuk teka-teki silang (TTS). (1) Diputarkan sebuah <i>tembang dolanan</i> satu bait, siswa menentukan nama <i>tembang dolanan</i> tersebut dalam kolom TTS. (2) Diputarkan suara instrumen gamelan, siswa menentukan nama instrumen itu dalam kolom TTS.*	Morfologi (Menulis dan Mendengarkan)
<i>go-kar (ngolek ukara)</i> 'mencari kalimat'	(1) Disajikan klausa atau kalimat beraksara Jawa sederhana, siswa menentukan alih aksara tersebut pada kolom TTS. (2) Disajikan gambar sebuah peristiwa kejadian, siswa menentukan kalimat yang sesuai dengan gambar.*	Sintaksis (Membaca dan Menulis)
<i>go-bar (golek gambar)</i> 'mencari gambar'	(1) Diputarkan sebuah <i>tembang dolanan</i> atau tuturan suatu peristiwa, siswa menentukan gambar yang terkait dengan gambar.*	Melihat
<i>unine</i> 'bunyiya'	(1) Pada model ini untuk menekankan berbicara. Misal: Diputarkan sebuah <i>tembang dolanan</i> , siswa menirukan atau mengikuti menyanyi.*	Morfologi dan Sintaksis (Berbicara)

*NB: materi pembelajaran bisa diinovasikan atau dikembangkan dalam bentuk lain

Berdasarkan tabel 2, subjek penelitian mengalami kesulitan dalam memahami materi mendengarkan suara instrumen gamelan dan membaca kalimat beraksara Jawa. Dua kesulitan tersebut secara berurutan karena subjek penelitian belum pernah memainkan instrumen gamelan dan tidak dapat mengetahui *sandangan* dalam aksara Jawa. Selain itu, pada pembelajaran bahasa materi aksara Jawa, subjek penelitian baru belajar membaca dan menulis aksara Jawa dalam bentuk kata dan frasa.

Peneliti pada penelitian ini menerapkan model “*patang go, unine*” dengan cara berikut ini.

1. Submodel *go-wa (golek swara ‘mencari huruf’)*

Peneliti menampilkan instrumen gamelan yang bernama *demung* kemudian subjek penelitian diminta untuk menentukan nama instrumen gamelan *demung* dengan mengeja.



Gambar 1. Instrumen demung

Peneliti memberikan beberapa abjad tersebut dapat dilihat pada tayangan ini: *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*. Kemudian subjek penelitian memilih beberapa abjad yang disajikan oleh peneliti. Subjek penelitian yang dapat mengeja dan memilih abjad mengeja dengan rincian [d], [e], [m], [u], [n], [g] dengan benar hanya delapan siswa. Dengan demikian, keberhasilan untuk mencari huruf sesuai nama instrumen gamelan *demung* hanya 32%. Hal itu disebabkan oleh subjek penelitian belum pernah bermain karawitan sehingga belum bisa menentukan nama instrumen gamelan berdasarkan suara gamelan.

2. Submodel *go-bung (golek tembung ‘mencari kata’)*

Peneliti memutar audio instrumen gamelan kenong yang berbunyi *nong... nong... nong*. Kemudian subjek penelitian diminta untuk memilih beberapa huruf sehingga membentuk sebuah kata sesuai dengan audio instrumen gamelan yang diputar oleh peneliti. Hal ini serupa dengan teka-teki silang (TTS).

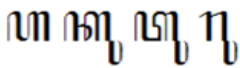

K	E	M	P	U	L
E	E	R	A	K	A
T	A	N	D	I	G
H	A	J	O	U	N
U	E	J	Y	N	O
K	S	H	T	N	G

Gambar 2. Tayangan TTS pada submodel *gobung*

Subjek penelitian yang dapat mencari kata sesuai dengan nama instrumen gamelan *kenong* dengan benar pada kolom TTS hanya tiga siswa. Dengan kata lain, keberhasilan submodel *go-bung* ‘mencari kata’ sebesar 12%. Rendahnya persentase ini juga sebanding dengan persentase submodel *go-wa* ‘mencari huruf’. Akan tetapi, peneliti menelusuri tiga siswa yang dapat menjawab benar pada submodel ini karena orang tua tiga subjek penelitian tersebut merupakan seorang budayawan Jawa.

3. Submodel *go-kar* (*golek ukara* ‘mencari kalimat’)





Peneliti menulis kalimat beraksara Jawa yang berbunyi *aku turu*. Kemudian subjek penelitian menulis jawaban sesuai alih aksara tersebut pada kotak-kotak yang kosong yang berjumlah tujuh kotak.

 <p>Gambar 3. Tayangan permasalahan pada submodel <i>gokar</i></p>	 <p>Gambar 4. Kotak kosong pada submodel <i>gokar</i></p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Subjek penelitian mampu mengisi kotak-kotak kosong sesuai alih aksara dengan benar. Namun, persentase jawaban benar juga sebanding pada submodel *go-wa* ‘mencari huruf’ dan submodel *go-bung* ‘mencari kata’. Presentase jawaban benar pada submodel *go-kar* ‘mencari kalimat’ sebesar 16%. Kecilnya persentase ini karena subjek penelitian tidak bisa membedakan macam-macam *sandangan* pada aksara Jawa.

4. Submodel *go-bar* (*golek gambar* ‘mencari gambar’)

Peneliti menampilkan 5 tokoh *Punakawan*, yaitu *Semar*, *Gareng*, *Petruk*, dan *Bagong*. Kemudian subjek penelitian memilih salah satu gambar tokoh *Punakawan* sesuai dengan ciri-ciri yang diucapkan oleh peneliti.

 <p>Gambar 5. Tokoh Punakawan <i>Gareng</i></p>	 <p>Gambar 6. Tokoh Punakawan <i>Semar</i></p>	 <p>Gambar 7. Tokoh Punakawan <i>Bagong</i></p>	 <p>Gambar 8. Tokoh Punakawan <i>Petruk</i></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Peneliti mengucapkan kalimat *aku ndhuwe irung mancung* ‘aku mempunyai hidung yang mancung’ sebagai ciri-ciri salah satu tokoh *Punakawan*. Subjek penelitian memilih salah satu gambar yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut. Ketepatan dalam memilih gambar yang benar ini sebesar 88%. Itu karena subjek penelitian dapat memilih empat gambar tokoh yang memiliki hidung yang mancung ialah gambar 8.

5. Submodel *unine* ‘bunyinya’

Peneliti memutar video *tembang dolanan menthog-menthog*. Kemudian, subjek penelitian diminta untuk menirukan gerakan dan menyanyi. Presentase subjek penelitian yang dapat menyanyikan lagu *menthog-menthog* sesuai dengan syair dan menirukan gerakan yang ada di video tersebut sebesar 92%. Hanya ada satu subjek penelitian yang belum menirukan gerakan dan syair lagu *menthog-menthog* karena mempunyai sifat pemalu dan pendiam.

Model “*patang go, unine*” pada penelitian ini dikombinasikan dengan sebuah permainan tradisional seperti TTS, meniru, dan mendengarkan, pembelajaran *paramasastra* ‘tata bahasa’

bermanfaat bagi siswa dalam beberapa aspek. Kelima submodel pembelajaran tersebut juga menarik dipadukan dengan sebuah audio atau musik sehingga subjek penelitian bersemangat dalam belajar bahasa Jawa.

Penerapan model “*patang go, unine*” pada penelitian ini diambil kompetensi dasar pada tabel 1 dengan frekuensi satu kali pertemuan (2 jam pelajaran, @ 35 menit). Pada langkah ini, pembelajaran bahasa Jawa dilakukan sesi virtual dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 3.
Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Paramasastra
dengan Model “*Patang Go, Unine*”

No	Langkah	Keterangan	Durasi (menit)
1	Pendahuluan	Peneliti membuka pembelajaran (salam, menanyakan kabar, presensi, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan sebagainya).	10
2	Inti	Pendalaman Materi Peneliti mempresentasikan modul <i>e-learning</i> tentang materi instrumen gamelan Jawa secara virtual (misal: menggunakan <i>google meet</i>).	15
		Evaluasi Pemahaman Materi a. Peneliti meminta siswa untuk bersiap-siap dan dapat didampingi oleh orang tua. b. Peneliti menanyakan latihan/evaluasi sesuai dengan tabel 2 (kelas dapat dibagi menjadi beberapa kelompok supaya siswa lebih aktif dan dinamis).	40*
3	Penutup	Peneliti menyimpulkan pembelajaran pada hari tersebut dan menjelaskan materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya, serta menutup pembelajaran.	5

NB: Waktu ditambah beberapa menit ketika pembelajaran bahasa Jawa sudah selesai (di luar KBM) jika masih kurang atau tidak cukup.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan langkah-langkah pada tabel 3, subjek penelitian kurang bersemangat dalam sesi pendalaman materi sebab belum mengenal materi yang disampaikan. Akan tetapi, subjek penelitian menjadi lebih semangat pada sesi evaluasi pemahaman materi. Itu karena subjek penelitian melakukan belajar dengan cara bermain. Walaupun dominan semangat, subjek penelitian banyak yang kurang memahami materi pada sesi ini, yaitu materi instrumen gamelan dan aksara Jawa.

PENUTUP

Penelitian ini memiliki penutup sebagai berikut. Rekonstruksi pendekatan komunikatif melalui model yang baru yang diistilahkan dengan “*patang go, unine*” memberikan sebuah inovasi pembelajaran dengan adanya tiga tataran linguistik, yaitu fonologi, morfologi, dan sintaksis. Di samping itu, model ini juga menerapkan aspek mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Hal terpenting pada model ini dirancang dengan melalui *video conference* untuk mengikuti perkembangan zaman teknologi dan informasi.

Model “*patang go, unine*” pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan materi *paramasastra* ‘tata bahasa Jawa’. Hal ini sangat cocok digunakan untuk anak-anak usia dasar sebab sangat membutuhkan penguasaan sebuah kosakata. Penguasaan kosakata tersebut dapat didapat melalui salah satu submodel ini, yaitu *go-bung* (*golek tembung* ‘mencari kata’). Namun, model ini dapat juga disesuaikan dengan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A. (2009). Permainan Mini Tennis untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar. *JPJI*, 6(2), 61–66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/434>
- Alaby, M. A. (2020). Media Sosial Whatsapp sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273 – 289. <https://jayapanguspres.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/499>
- De Feo, G., Ferrara, C., Iannone, V., & Parente, P. (2019). Improving the efficacy of municipal solid waste collection with a communicative approach based on easily understandable

- indicators. *Science of the Total Environment*, 651, 2380–2390. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2018.10.161>
- Goldschmidt, K. (2020). The COVID-19 Pandemic: Technology use to Support the Wellbeing of Children. *Journal of Pediatric Nursing*, 53, 88–90. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.04.013>
- Hargreaves, A. (2003). *Teaching in the knowledge society: Education in the age of insecurity*. Teachers College Press.
- Hasanah, E. N., Muftihah, N., Azis, A., & Budiyanto, C. W. (2020). Development of Go-Bung (Golek Tembung) Application As An Innovation of Android-Based Javanese Vocabulary for Children. *Pancaran Pendidikan*, 9(3), 45–58. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v9i3.276>
- Jazeri, M. (2016). Model Perangkat Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Pendekatan Komunikatif Kontekstual bagi Mahasiswa Asing. *Litera*, 15(2), 217–226. <https://doi.org/10.21831/ltr.v15i2.11824>
- Kagermann, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. (2013). Final report: Recommendations for implementing Business Information Systems the strategic initiative INDUSTRIE 4.0. *Industrie 4.0 Working Group*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). *The Action Research Planner*. In *The Action Research Planner*. Deakrin University.
- Khodijah, K., & Astuti, M. (2018). Pendekatan Komunikatif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pelajaran Bahasa Inggris di MIN 1 Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2), 144–155. <https://doi.org/10.19109/jip.v3i2.1648>
- Kurniati, E. (2015). Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Folklore Lisan sebagai Wujud Konservasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 32(2), 107–118. <https://doi.org/10.15294/jpp.v32i2.5056>
- Maruti, E. S. (2014). Pendekatan Pembelajaran Paramasastra Jawa di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 4(1), 89 – 95. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.309>
- Mola, M. (2021). Pengaruh Persepsi Atas Pendekatan Komunikatif terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa (Survei pada Sekolah Menengah Pertama Swasta di Bekasi). *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(2020), 1–9. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycounts/article/view/656%0A>
- Muslich, M. (2013). *Textbook Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Ar-Ruzz Media.
- Neugebauer, R., Hippmann, S., Leis, M., & Landherr, M. (2016). Industrie 4.0-From the Perspective of Applied Research. *Procedia CIRP*, 2 – 7. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.11.002>
- Patiung, D. (2017). *Peran Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendekatan Komunikatif di SMA Negeri 1 Sesean Kabupaten Toraja Utara*. UIN Alauddin.
- Pranoto, Y., Sugiyo, S., & Hong, J. (2014). Developing Early Childhood's Character Through Javanese Traditional Game. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 3(1), 54–58. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/9477>
- Puspitasari, D. R., Sanusi, A., & Iriantara, Y. (2020). Penggunaan Pendekatan Komunikatif dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Studi Deskriptif di SMK Negeri 8 Bandung dan SMK Negeri 13 Bandung). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(1), 13–22. <http://ojs.spsuninus.ac.id/index.php/ner/article/view/102>
- Ramadhany, T., Koryati, D., & Deskon. (2015). Analisis Model dan Media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Se-Kecamatan Inderalaya. *Jurnal Profit*, 2(1), 34 – 45. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5532>
- Rüßmann, M., Lorenz, M., Gerbert, P., Waldner, M., Justus, J., Engel, P. & Harnisch, M. (2015). *Industry 4.0: The future of productivity and growth in manufacturing industries*. Boston Consulting Group.
- Schmidt, R., Möhring, M., Härting, R. C., Reichstein, C., Neumaier, P., Jozinovic, P. (2015). Industry 4.0-potentials for creating smart products: empirical research results. *International Conference on Business Information Systems*, 16–27. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19027-3_2
- Subroto, E. D. (2011). *Pengantar Semantik dan Pragmatik*. Yuma Pressindo.
- Sutardjo, I. (2014). *Kawruh Basa saha Kasusastran Jawi*. Bukutujuju.
- Swan, M. (2002). *Seven Bad Reasons for teaching Grammar-and Two Good Ones*. Richards dan Renandya (Ed). *Methodology in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Syaparuddin, Meldianus, & Elihami. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 30 –

65. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/326/154>
- Tapscoot, D. (2008). *Grown Up Digital: yang Muda yang Mengubah Dunia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wedhawati, Wedhawati and E.S.N., Wiwin and Nardiati, Sri and Herawati, Herawati and Sukesti, Restu and Marsono, Marsono and Setiyanto, Edi and Sabariyanto, Dirgo and Arifin, Syamsul and Sumadi, Sumadi and Laginem, L. (2001). *Tata Bahasa Jawa Mutakhir*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Wekke, I. S. & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 585–589. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.111>
- Widiyono, Y., Rochimansyah, & Setyowati, H. (2020). Desiminasi Hasil Penelitian: Pemrosesan Informasi Sosial Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa dengan Pendekatan Komunikatif di Sekolah Menengah Atas. *Surya Abdimas*, 4(April), 25–36. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v4i1.508>
- Wiguna, S., Suandi, I. N., & Putrayasa, I. B. (2015). Pendekatan Komunikatif pada Siswa Kelas VIII B5 SMP N 4 Singaraja. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–11. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/1615
- Yurovsky, D. (2018). A communicative approach to early word learning. *New Ideas in Psychology*, 50, 73–79. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2017.09.001>