

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DENGAN COMPUTER ASSESTED LEARNING (CAL)

Titin Masturoh

Jurusan Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

Media of learning covering hardware is easily found while the software media has been known since the development of communication and computer technology. Computer technology has supported the creation of learning media for example application such as powerpoint presentation, VCD, MP3, web, and interactive CD. In order to make Bahasa Jawa (Javanese language) learning not boring, it is important to try computer technology as the learning media. Besides, it is also supposed to increase the studying target. The purpose of this research is to find a model of Bahasa Jawa learning and a model structure of Bahasa Jawa learning by computer media (Computer Assisted Learning/CAL). Multimedia CAL tries to make students active in using learning technology especially the function of studying source development so that the studying obstacle mainly in connection with the studying source limit can be overcome, besides, it is supposed to optimize the student role in studying actively and independently.

Key words: media, educational, old Javanese, computer.

Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Bahasa Jawa sebagai bahasa ibu bagi anak-anak Jawa, selain dapat digunakan sebagai alat komunikasi juga dapat dipakai sebagai sarana untuk memahami nilai-nilai luhur warisan nenek moyang yang tertuang dalam budayanya (karya seni dan sastra serta adat istiadat). Akan tetapi, fenomena sekarang jarang ditemui anak-anak Jawa yang dapat menggunakan, terlebih Bahasa Jawa *ragam krama*. Hal itu, dikarenakan banyak orang tua yang sudah tidak mau lagi menggunakan Bahasa Jawa untuk komunikasi sehari-hari di lingkungan keluarga dengan berbagai alasan. Berbagai cara telah ditempuh agar pembelajaran bahasa Jawa diminati mahasiswa, pelajar dan generasi muda pada umumnya, misalnya dengan pemberian materi tambahan dengan teknik mendongeng, menyertakan musik, out bond, dan lain-lain. Namun demikian, usaha itu nampaknya belum membawa hasil yang menggembirakan.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka akan disusun model pembelajaran inovatif untuk mata kuliah Bahasa Jawa di Jurusan Pedalangan.

Strategi pembelajaran disusun dan ditentukan harus sesuai dan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran, khususnya belajar mahasiswa. Untuk itu, dalam program ini akan dipergunakan strategi pembelajaran *Student-Centered Learning*. Model ini merupakan pengembangan dari teori *Learning by Doing* (Dewey), yang pada prinsipnya mahasiswa perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan atas dasar kebutuhan dan keingintahuan, sementara dosen berperan sebagai penyedia sarana untuk belajar mahasiswa. Peran mahasiswa dan dosen merupakan aspek penting dalam konteks belajar aktif (Paulina, 2001:42-43). Model pembelajaran CAL ini dirasa sesuai dengan karakteristik mata kuliah Bahasa Jawa (*include* dalam Bahasa Sastra Pedalangan), yang mengajarkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Karakteristik yang *computerized* ini menjadikan model CAL sangat tepat untuk diterapkan dalam rangka pengembangan sistem

pembelajaran inovatif bagi mata kuliah ini. Model pembelajaran ini merupakan model terpadu yang menciptakan pembelajaran yang aktif, kelas yang menarik, serta pengajaran yang variatif dan inovatif. Model terpadu ini menciptakan lingkungan fisik yang suportif sehingga dapat menguatkan pembelajaran. Adapun lingkungan pembelajaran yang ideal mencakup pencahayaan yang memadai, warna dan poster yang menarik, musik, dan sebagainya. Hal ini mudah untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran CAL sehingga membuat mahasiswa menikmati pembelajaran dengan latar belakang yang lebih menarik (De Porter, 2006:3). Dengan demikian, tidak harus ruang kuliah yang didesain secara menarik tetapi cukup dengan menggunakan media komputer.

Pembahasan

Hal penting dalam perkuliahan tidak hanya berupa minat dan motivasi mahasiswa tetapi juga strategi pembelajaran. Model pembelajaran dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga menarik minat dan motivasi mahasiswa untuk lebih giat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Strategi Instruksional disusun dan ditentukan harus sesuai dan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran mahasiswa. Belajar merupakan usaha untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan diri. Setiap proses belajar terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan ketrampilan mahasiswa, baik segi kognitif, psikomotorik maupun afektif (Paulina, 2001:42). Untuk itu, dalam program ini akan dipergunakan strategi pembelajaran *Student-Centered Learning*. Model ini merupakan pengembangan dari teori *Learning by Doing* (Dewey), yang pada prinsipnya mahasiswa perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan atas dasar kebutuhan dan keingintahuan, sementara dosen berperan sebagai penyedia sarana pembelajaran.

Keaktifan mahasiswa dalam belajar tersebut akan lebih terwujud dengan melalui penerapan model pembelajaran Model *Computer Assisted Learning / CAL* (Pembelajaran Berbantuan Komputer). Model pembelajaran CAL (*Computer Assisted Learning*) merupakan kegiatan pemanfaatan teknologi pembelajaran khususnya fungsi pengembangan sumber belajar, sehingga hambatan belajar terutama yang berkaitan dengan keterbatasan sumber belajar diharapkan dapat teratasi, dan mengoptimalkan peran siswa dalam belajar secara aktif dan mandiri.

Media pembelajaran yang efektif memungkinkan pembelajar untuk aktif dalam proses

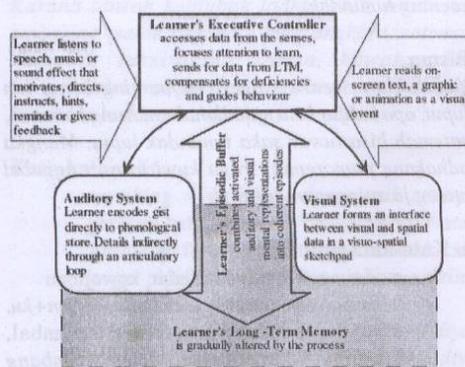
pembelajaran. Media pembelajaran berupa CD interaktif sangat relevan dengan strategi pembelajaran *Student-Centered Learning*. Model ini merupakan pengembangan data teori *Learning by Doing* (Dewey), yang pada prinsipnya pembelajar perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan atas dasar kebutuhan dan keingintahuan, sementara pendidik berperan sebagai penyedia sarana untuk belajar peserta didik. Peran pembelajar dan pendidik merupakan aspek penting dalam konteks belajar aktif. Keaktifan pembelajar dalam belajar tersebut akan lebih terwujud dengan melalui penerapan model pembelajaran Model *Computer Assisted Learning / CAL* (Pembelajaran Berbantuan Komputer). Model pembelajaran CAL (*Computer Assisted Learning*) merupakan kegiatan pemanfaatan teknologi pembelajaran khususnya fungsi pengembangan sumber belajar, sehingga hambatan belajar terutama yang berkaitan dengan keterbatasan sumber belajar diharapkan dapat teratasi dan mengoptimalkan peran pembelajar dalam belajar secara aktif dan mandiri.

a. Teknologi Multimedia Interaktif

Kata "multimedia" merupakan gabungan dua kata yaitu "multi" dan "medium/media". Multi artinya banyak, bermacam-macam, dan medium artinya sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu. Secara harafiah dari kata gabung tersebut sudah secara eksplisit diketahui pengertiannya, yaitu sarana yang bisa menampung bermacam-macam. Menurut Ariesto H. Sutopo (2003:196), multimedia merupakan kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, audio, video, dan *link* interaktif untuk menyajikan informasi. Sedangkan menurut Gayeski (1993), multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang berperan untuk membina, menyimpan, mengirim, dan menerima informasi yang berisi teks, grafik, audio dan sebagainya. Dari definisi di atas, nampak bahwa multimedia merupakan gabungan banyak unsur komunikasi yang disajikan secara menarik melalui komputer. Multimedia memungkinkan penyampaian informasi berlangsung secara efektif karena tampilannya menarik, mudah dipahami, dan jelas. Selain itu, dalam multimedia indera penglihatan (mata) dan pendengaran (telinga) dilibatkan dalam komunikasi sehingga memungkinkan si pembelajar bisa aktif terlibat. Sistem Multimedia Interaktif tidak hanya menekankan integrasi antara unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video, tetapi juga bagaimana unsur-unsur tersebut saling terpaat satu sama lain

dan navigasi/ kontrol terletak pada pengguna (*user*). Navigasi tersebut menjadikan media itu interaktif, yaitu terjadinya interaksi antara media dan penggunanya. Sajian informasi diformulasikan melalui sajian antarmuka (*interface*), yang penampilannya melalui tombol navigasi (*link*). Misalnya, pengguna ingin menikmati informasi hanya dengan mengklik tombol di halaman *interface*, maka informasi yang dimaksud akan muncul. Sehingga navigasi menjadi penentu apakah multimedia itu interaktif ataukah tidak. Sebuah program multimedia interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pengguna tidak akan kesulitan dalam mengoperasikannya, bahkan sampai bentuk tombol atau ikon pun harus dibuat sekomunikatif mungkin. Misalnya saat *krusor* berada di atas teks/tombol yang memiliki *link* ke *interface* lain, maka *krusor* otomatis akan berubah menjadi ikon 'tangan', yang artinya menandakan bahwa pengguna dipersilakan mengklik bila ingin mengakses informasi yang ada di dalamnya.

b. Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran



Bagan 1.

Struktur dan proses pembelajaran multimedia menurut Bruce L. Mann (2006:7)

Dalam perancangan konten multimedia interaktif untuk pembelajaran, diperlukan kolaborasi kelompok yang terdiri atas pakar pengajaran dan pakar informatika. Kombinasi ini diharapkan dapat menghasilkan sajian presentasi yang efektif dan kontennya berkualitas. Struktur bahasan dalam media ajar harus merepresentasikan upaya pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Jawa.

Tampilan rancangan harus interaktif dan menarik, karena berkaitan dengan upaya untuk menumbuhkan rasa keingintahuan pembelajar. Menurut Bruce L. Mann (2006:2-6), pengembangan multimedia untuk pembelajaran perlu memperhatikan beberapa petunjuk, yaitu:

- Merancang dengan intuisi (*designing by intuition*)
- Merancang dengan teknologi terbaik (*designing by technology selection*)
- Merancang untuk keseimbangan input (*designing for balanced input*)
- Merancang untuk pengayaan pengetahuan (*designing for cognitive load*)
- Merancang untuk sensasi audio-visual (*designing for audio-visual sensations*)

Sensasi audio-visual menjadi karakteristik media ajar berbasis multimedia. Sensasi tersebut menjadi daya tarik utama bagi pembelajar. Ketertarikan pembelajar menjadi gerbang bagi tersampainya pesan/informasi yang menjadi tujuan pembelajaran.

c. Multimedia Interaktif sebagai Media Ajar Pembelajaran Bahasa Jawa

Multimedia interaktif Bahasa Jawa merupakan alternatif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran Bahasa Jawa melalui media ajar yang inovatif. Dalam penelitian ini disusun model pembelajaran interaktif agar capaian tujuan instruksional umumnya dapat maksimal. Di samping itu, dosen yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran menjadi lebih variatif dalam penyampaian dengan adanya metode ini. Hal yang demikian itu juga membantu mahasiswa untuk mengurangi rasa jenuh atau bosan bahkan mengantuk ketika dosen hanya menyampaikan melalui ceramah.

Model pembelajaran CAL memungkinkan mahasiswa untuk belajar mata kuliah Bahasa Jawa secara mandiri. Metode belajar mandiri dengan CAL ini dapat dilakukan dimana saja mengingat metode ini dapat diakses melalui komputer atau laptop. Dengan demikian, mahasiswa dapat menentukan waktu yang tepat baginya untuk belajar bahasa Jawa, yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan mereka.

1. Unsur-unsur Model pembelajaran Bahasa Jawa

Unsur-unsur model pembelajaran Bahasa Jawa meliputi penjelasan tentang: Unsur teks, baik yang berbentuk prosa maupun tembang. Naskah yang

berbentuk prosa berupa teks *catur* yang terdapat dalam naskah *lakon pakeliran*. Teks *catur* dapat berupa *janturan*, *pocapan* dan *ginem*. Selain itu, naskah yang berbentuk prosa dapat berupa kalawarti, cerita pendek, dan novel berbahasa Jawa. Adapun naskah tembang dapat diambilkan dari cerita pewayangan yang dituangkan dalam bentuk tembang, misalnya naskah Serat Bratayuda jarwa macapat, serat lokapala, serat sri rama, dan sebagainya. Selain naskah wayang, naskah bentuk tembang juga dapat diambilkan dari serat yang berisi ajaran tentang kehidupan, misalnya serat *wedhatama*, *wulangreh*, *nitistruti*, dan sebagainya. Berikut diberikan contoh analisis unsur-unsur model pembelajaran Bahasa Jawa yang diambilkan dari naskah wayang lakon pandhu banjut karya Blacius Subono (2010) dan beberapa naskah tembang. Naskah bentuk prosa diambilkan dari novel Penganten karya Suryadi. Dari contoh-contoh ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis teks lain dengan lebih kreatif.

A. Unsur Teks Prosa : Naskah Pakeliran Wayang Kulit Purwa lakon Pandhu Banjut karya B. Subono (2010)

1. Unsur ginem

Semar

Mugi ndadosna ing kawuningan nggih den, jalu lan estri niku lambanging bumi lan langit, mula kathah ingkang nyebat bapa akasa ibu bantala. Putri menika lambanging Pertiwi, lah sampayan kudu tanggap dhumateng lemah sak isinipun. Bumi menika dayanipun nguripi sadhengah makhluk, wekasan saged gesang tembayatan anut golonganipun piyambak. Pramila sampayan kedah saged nyurasa, bumi menika wonten pundi, sing manggon sapa lan sing mbawahake sinten.

Pandhu

Lha banjur sambung rapete apa kakang karo wanodya minangka jatukrama.

Semar

Milih wanita minangka sisihan niku kudu ditintingi sing premati. Wonten ingkang nggadahi paugeran wong golek jodho kuwi kudu ditonton saka bibit, bobot, lan babat. Bibit niku tegese keturunan, asor luhuring jiwa ingkang kababar wonten ing solah slaga muna-muni. Niki ora kudu anake wong luhur lan wong drajat, ning ancasing kapribaden saged njumbuhaken dhumateng kawontenan. Marga wong

wadon niku kalamangsa sugih karep ning kurang petung. Wekasan anjalari sing kakung gelem tumindak nerak-pacak ajak-ajak rusak.

Bobot tegese, ngrembag babagan pamerdi, panggula wenthah tuwin sesrawungan. Niku karepe lathi lan makarti kudu nyawiji, marga kalamangsa akeh wong wadon lembah manah, andhap-asor dhasare ayu rupane, ning ora tumus tumindake.

Dene babat tegesipun lelabuhan. Wong urip wonten ngalam donya niku sejatine mung nggenepi lelabuhan, mula sing sapa urip ora duwe lelabuhan niku jeneng uripe muspra tanpa tanja.

Bisma

Ngger Dhestarata, ana tetembungan dumunung ing asepi ngisep ing swuh pana, kuwi jan-jane karepe apa ta ngger.

Dhestarata

Rama penemban, menawi mboten klenyu tegesipun madosi panggenan ingkang tebih saking karamean, supados saged ngenepaken raos, kangge nglimbang-limbang manah, enering pangesthi namung tumuju lelampahan ingkang sinandhang. Wekasan saged nintingi saha milah-milahaken tumrap awon lan saening tumindak.

Bisma

Yamawidura, yen wis ngerti dununging bener lan luput, apa banjur bisa njumbuhake marang kahanan, satemah bisa luwar saka tumindak luput. Mangka adhakane pamareming raga kuwi tansah nggubel aneng jasating manungsa.

a. Kata-kata sulit :

- *saderma* = artinya sekedar, kewajiban
- *tetimbanganku* = dari kata *timbang+an+ku*, *timbang* artinya sama berat, setimbang, banding. Menjadi *dwi purwa tetimbang* yaitu pengulangan suku kata di depan. Artinya menjadi *pertimbanganku*.
- *kawuningan* = dari kata dasar *wuninga* artinya tahu, mendapat *ater-ater "ka"*- fungsinya untuk membentuk kata kerja pasif *di-* dan *panambang "-an"*. Jadi artinya diketahui, ketahuilah
- *tembayatan* = artinya berjanji akan saling menolong, bersekutu, bantu membantu.
- *nyurasa* = dari kata *rasa* menjadi *dwi purwa rerasa*, mendapat *ater-ater an (any/ny)* fungsinya untuk membentuk kata kerja aktif *me-* atau *ber-* artinya merasa, berfikir

- *wanodya* = artinya perempuan, wanita
- *ditintingi* = dari kata dasar *tinting ater-ater* "di" panambang "i", *tinting* artinya pilih, *ditintingi* artinya dipilihi
- *sing premati* = artinya dengan baik
- *Bibit* = artinya benih, keturunan dari keluarga
- *Bobot* = artinya berat, timbang, budi pekerti
- *babat* = artinya berjasa, kebaikan
- *Kababar* = dari kata dasar *babar*, mendapat *ater-ater ka-*, artinya mulai, jadi banyak, tereritakan.

b. Buatlah sinopsis teks naskah lakon di atas!

2. Unsur Pocapan

Sang Kalacakra rumambat tanpa kendhat, rinten dalu tanpa kamba mbabar mobah mosiking sagung dumadi. Ala-becik, nistha-utama, angkara murka lan paramarta; salamine tansah diya-dineya rebut byada temah lumadining kahanan sen-isening jaman, pepuletan tangkar-tumangkar, rangsang-rinangsang, kang nggayuh pamareming raga sangsaya ngrebda andrebala, dene kang nggudi kamulyaning jiwa sangsaya sepa sepi samun. Karana tansah kablabak ladhu letuh, linuberan ombaking watak candhala budi angkara, satemah ambabar laksitaning darma, kawahya ing panggantha pangantha lan pangangen-angen, lumantar budaya karekating jiwa mulya.

Kata-kata sulit :

- *mosiking* = dari kata dasar *osik* artinya gerakan hati, kata hati, mendapat *ater-ater An(am/m)* fungsinya untuk membentuk kata kerja aktif me- atau ber-. jadi *mosiking* artinya berperasaan
- *diya-dineya* = berasal dari kata dasar *diya*, mengalami perulangan *dwi lingga diya-diya* dan kata dasar yang paling belakang mendapatkan sisipan "-in-", yang berfungsi membentuk kata kerja pasif "di-".
- *rebut byada* = artinya bertengkar untuk mencari kebenaran
- *pepuletan* = berasal dari kata dasar *pulet* mengalami perulangan *dwi purwa pepulet* dan secara lisan dilafalkan *pepulet*, selanjutnya mendapat akhiran "an". Artinya saling menggeliat
- *tangkar-tinangkar* = berasal dari kata dasar *tangkar*, mengalami perulangan *dwi lingga tangkar-tangkar* dan kata dasar yang paling

belakang mendapatkan sisipan "-in-", yang berfungsi membentuk kata kerja pasif "di". arti kata *tangkar-tinangkar* yaitu selalu dinaikkan atau diperbanyak.

- *amurwani micara* = *amurwani* berasal dari kata *purwa* mendapatkan awalan aN (m) dan akhiran "-ni" sehingga menjadi *amurwani* (huruf "p" luluh menjadi "m")

3. Unsur Janturan

Ing Pasanggrahan Tratatgbang, wus katon sumahab kehing wadya satriya lan raseksa kang wus sikep siyaganing prang ngembat watang onclang gada, nggendhong Jemparing, ngiwa langkap, nyengkelit glathi. Prabu Nagakilat kang minangka pandhega. Samana nedheng lenggah angedhangkrang sila-tumpang kaadhep bupati pangarsa nenggih sang Yaksalodra. Pranyata prabu Nagakilat jejereng narendra degsura hambeg adigang adigung adiguna, mula ora jeneng mokal lamun tansah nguja hawa nafsu, mamrih dhiri priyangga kang pinurih among kaswarganing raga. Dereng ngantos sang nata medhar sabda, kasarur praptane patih Wisabajra, sigra marak mangarsa.

a. Kata-kata sulit:

- *sumahab*: artinya sangat padat
- *ngembat*: dari kata dasar *embat* mendapatkan awalan anuswara a N (ng) menjadi *ngembat* yang artinya menjadi melengkungkan sesuatu. Dalam konteks pocapan tersebut kata *ngembat* berarti melengkungkan atau merentangkan busur.
- *medhar sabda* : *medhar* berasal dari kata dasar *wedhar* mendapat awalan aN (m) dan huruf "w" luluh menjadi "m" dan berubah menjadi "medhar" yang artinya menguraikan atau menjelaskan. Kata *sabda* artinya perkataan atau pemicaraan. *Medhar sabda* berarti menjelaskan tentang sesuatu secara lisan.

B. Unsur Teks Naskah Bentuk Prosa Penganten (Karya Suryadi W.S)

Gerenging mobil fiat 1300 meneng ing plataran kang gilar-gilar iku. Sopir enom cakrak kaya Setyaki jumedhul saka lawang sisih tengen, nuli lumaku ngubengi mobil, lan kanthi patrap anoraga mbukak lawang kiwa saka ing jaba. Kasusul jumedule priyayi sepuh saka lawang mau. Nyangking tase ireng, kaya patrape nalika isih ngasta bupati biyen, jumangkah gleyah-gleyah tumuju dalan

pendhapa joglo kang madeg ngregancang mengku kawibawan.

Nalika iku sawijining wanita wis ngadhang ing ngarep lawang. Gelungane alus, dandane alus, kulit pasuryane kang kuning, sanajan wis rada nglunthung nanging isih ketara yen biyene alus. Sore iku katon ayu. Ayu ingatase wanita umur setengah abad. Wiwit jumedhul saka mobil nganti lumaku tekan tritising pandhapa priya mau tansah disawang njinggleng dening wanita iku, kaya-kaya lagi weruh sepisan iku. Mesthi wae sing katon cetha dhewe rambut lan bregose sing wis wiwit pletik-pletik putih. Dheweke isih eling gawang-gawang, nalika ketemu sepisanan biyen, rambut iku ireng meles ngombak-ombak kaya lumahing banyu segara, lan ya iku daya tarik nomer siji sing jalari dheweke kepecut sanajan nalika semana umure lagi pitulas tahun. Nganti kelakon dadi garwane priya iku. Suwe-suwe rambut ireng meles mau luntur mbaka sethithik, kecampuran warna putih saka kersaning Allah bareng karo mundhaking umur. Ewasemono tansah rinasa yen katresnan kang ngiket jejodhowane babar pisan ora melu luntur, malah kepara mundhak subur. Nyatane, ditinggal telung dina iki krasa banget kangene. Nanging, ah, iki kangen marga tresna apa jalaran ing omah kang magrong-magrong iki babar pisan ora ana kumliwere anak putu kang dadi tandha yekti babare katresnan

“sampun dados, kangmas?” pitakone wanita iku gupuh.

Priya kang lagi teka iku mesem kalegan (Suryadi, 1979/1980: 1-2)

a. Kata-kata sulit:

- *Jumedhul* = dari kata dasar *jedhul* mendapatkan sisipan “um” yang membentuk kata kerja aktif “me” atau “ber” menjadi *jumedhul*, yang artinya tiba-tiba muncul.
- *patrap anoraga* = artinya bersikap sopan santun
- *gleyah-gleyah* = artinya berperilaku seenaknya
- *madeg ngregancang* = *madeg* berasal dari kata dasar *adeg* mendapatkan sisipan “um” karena kata dasar tersebut berawal kata vokal dan membentuk kata kerja aktif “ber” atau “me”. *Madeg* berarti berdiri berdiri tegak. *Ngregancang* berasal dari kata dasar *gancang* mendapatkan awalan *anuswara aN (ang)* menjadi “nggancang” kemudian mendapatkan sisipan “er” berubah menjadi

“ngergancang” selanjutnya secara lisan mengalami perubahan pelafalan untuk mempermudah dalam pengucapan menjadi “ngergancang”.

b. Buatlah sinopsis teks di atas!

c. Uraikan bentuk morfologi dalam perbendaraan kata yang ditulis tebal lihat di atas!

C. Unsur Teks Naskah - Bentuk Tembang

Serat Srikandhi Meguru Manah I (2008)

1. Tembang Pangkur

- a. Duk manira kang wilapa, Ari Sukra Kliwon kang punapa si, Ruwah tanggal kaping telu, Wuku sungsang mangsanya, Akhiripun kanem medal kang tahun, Kuncara pan sinengkalan, Nata Gapura Sabda Ji.
- b. Kagungane Sang Dayita, jeng pangeran negeri kusuma di, ningrat kanangka ping telu, jejere kang tinedhak, serat purwa duk Dananjaya adhaup, lan atmaja Basudewa, Sumbadra Banoncinawi.
- c. Kyana patih duk tumingal, yen gustine ngawaki ing ngajurit, pra mantri seliranipun, kumreteg manjeg ngarsa, kyana patih gugup sigra undhuripun, tilar mungsuh sawadyanya, ngumpuling gustinireki.
- d. Tata malih rakiting prang, kyana patih munggend ngarsa tan tebih, wadya gung pinarnah pungkur, mung mantri seseliran, sewu ingkang munggend kanane sang prabu, prajurit jro pepilihan, ingkang ngapit munggend kering.
- e. Punggawa sekawan ingkang, amengawat neng kanan kering tebih, Sri Jungkung Mardeya Prabu, nglepaskan sanjatanya, nora wantah sangking gandewa kumrupuk, mawa prahara ruhara, angiring culing jemparing.

a. Kata-kata sulit:

- *Ari Sukra* = Hari Sabtu
- *Tumingal* = dari kata dasar *tingal* mendapat sisipan “um”, berfungsi untuk menjadikan kata kerja aktif “me-” atau “ber-”. *Tumingal* berarti melihat.
- *Tinedhak* = dari kata dasar *tedhak* mendapatkan sisipan “-in-”, yang berfungsi membentuk kata kerja pasif “di-” atau “ter-”. *Tinedhak* berarti turun.
- *Ngawaki* = dari kata dasar *awak* mendapat awalan *anuswara “aN”* dan akhiran “i”.

Ngawaki mempunyai arti melakukan atau menjalankan tugas.

- *Kumreteg* = dari kata dasar *kreteg* mendapatkan sisipan “-um-”, berfungsi untuk menjadikan kata kerja aktif “me-” atau “ber-”. *Kumreteg* berarti dengan segera mendatangi atau tergesa-gesa.

2. *Tembang Asmaradana*

- a. Sang aprabu Harimurti, lan satriya Dananjaya, Trustha Jumena sareng, dalu manjing jroning pura, panggih Prabu Drupada, wus tata samya alungguh, lingnya lon nateng cempala.
- b. Anak prabu Dwarawati, dalu-dalu manjing pura, wonten karsane kang gantos, matur Prabu Padmanaba, paman kawula arsa, tetinjo kang aprang pupuh, mangkat ing dalu punika.
- c. Sanget sumelang tyas mami, mring putra tuwan pun Bima, pun Wresniwira wus dene, miwah ta pun Gathukaca, katri mung pupuh rosa, aprang wantah mara bahu, mangka mengsah ratu sabrang.
- d. Mandraguna sura sekti, neng sabrang datanpa lawan, prawira sapunggawane, ing tandhing yekti kuciwa, suka nateng cempala, kawula sewu jumurung, anak prabu darbe karsa.
- e. Tetulung ingkang ngajurit, arinta Trustha Jumena, sampun kantung salampahe, tumuta bebantu ing prang, kulup Trustha Jumena, prajurit cempala sewu, gawanen bantu ngayuda.

Kesusastraan:

- i. Asmaradana dari kata asmara (senang) dan dahana (api) maksudnya hatinya sangat senang karena telah jatuh cinta.
- ii. Watak *tembang Asmaradana*: *sengsem, prihatin, sedhih, kingkin*.
- iii. *Tembang Asmaradana* biasanya digunakan untuk menceritakan tentang perasaan orang sedang jatuh cinta, hatinya merasa keragu-raguan akan jatuh cinta.
- iv. *Tembang Asmaradana* termasuk *tembang macapat*, jadi berciri khas *guru gatra*, *guru wilangan* dan *guru lagu*.
- v. Ciri-ciri *tembang Asmaradana*: setiap 1 bait ada 7 baris, adapun *guru wilangan* dan *guru lagu* terdiri dari: I 8i, II 8a, III 8o/8e, IV 8a, V 7a, VI 8u, VII 8a (Padmosoekatja, 1958:24).
- vi. *Sasmita tembang Asmaradana* biasanya menggunakan kata: *asmara, kasmaran, kingkin, brangta, brangti*.

a. Kata-kata sulit:

- *Manjing* = berasal dari kata dasar *panjing* mendapat awalan anuswara aN (m) berarti memasuk ke dalam.
- *Tetinjo* = berasal dari kata dasar *tinjo* dan mengalami perulangan *dwi purwa tetinjo* dan dalam pelafalan menjadi *tetinjo*. Kata tersebut berarti datang meninjau.
- *Aprang pupuh* = kata *aprang* berasal dari kata dasar “prang” mendapat awalan “a” yang berarti berperang. *Pupuh* berarti pukul, *aprang pupuh* artinya berperang saling memukul.
- *Mara bahu* = artinya modal anggota badan
- *Mandraguna* = berasal dari kata *mandra* dan *guna*, yang berarti sangat sakti.
- *Sapunggawane* = berasal dari kata dasar *punggawa* mendapat awalan “sa” dan akhiran “ne”. *Sapunggawane* berarti beserta bala tentaranya.

1. Kaidah Penulisan Aksara Jawa

Kaidah penulisan aksara Jawa ini meliputi:

A. Aksara dan Angka Bahasa Jawa

- a. Huruf Jawa dan pasangannya ‘*Aksara Jawa lan pasangane*’
- b. Angka Jawa ‘*Angka Jawa*’
- c. Penanda vokal ‘*Sandhangan Swara*’
- d. Tanda untuk mematikan suku ‘*Sandhangan Panyigeking Wanda*’
- e. Penanda kluster ‘*Sandhangan Wyanjana pambukaning suku*’
- f. Huruf hidup ‘*Aksara Swara*’
- g. Huruf kapital ‘*Aksara Murda*’

B. Kata Dasar ‘*Tembang Lingga*’

- a. Kata jadian yang mendapat awalan ‘*tembung andhahan ingkang mawi ater-ater*’
- b. Kata dasar yang mendapat sisipan ‘*tembung-tembung ingkang mawi seselan*’
- c. Kata jadian yang mendapat akhiran ‘*tembung andhahan ingkang mawi panambang*’

2. Teknik Transliterasi Aksara Jawa

Bahasa Jawa sudah cukup lama dipakai sebagai alat komunikasi, baik dalam tradisi tulis maupun lisan. Lewat sejarahnya yang panjang sudah barang tentu bahasa Jawa banyak mengalami perubahan, baik kosakata, ragam bahasa dan bentuk sastranya. Disamping generasi muda sekarang

agaknya sudah kurang sekali minatnya untuk mempelajari dan membaca naskah-naskah daerah. Maka perlu sekali diupayakan usaha-usaha dan cara, agar warisan budaya nenek moyang tidak hilang dimakan jaman. Salah satu cara yang paling tepat adalah dengan mengalihaksarakan naskah-naskah daerah ke huruf latin dengan tujuan agar generasi muda sekarang dapat membaca dengan mudah dan dapat mengungkap nilai-nilai serta kearifan-kearifan budaya nenek moyang yang terkandung dalam naskah-naskah.

a. Masalah Transliterasi

Transliterasi adalah pemindahan macam tulisan yang dipakai, berbeda dengan transkripsi yang berarti pemindahan tulisan saja, berupa salinan atau kopi. Jadi kalau yang dimaksud menggantikan tulisan dengan tulisan yang lain, istilah yang tepat adalah transliterasi (Robson, 1978:30). Menurut A. Sarman Anjarmartana, S.U, transliterasi adalah pemindahan macam tulisan dari abjad yang satu ke abjad yang lain, jadi, pemindahan huruf satu demi satu.

Tingkat Tutur Bahasa Jawa

Sebelum membahas *undha-usuk* bahasa Jawa, terlebih dahulu akan diuraikan pengertian *undha-usuk* bahasa Jawa secara rinci: menurut Dr. Suripan Sadi Hutomo dalam makalah yang berjudul "Dialek Bahasa Jawa Sebagai Pengungkap Kesusastraan Jawa". Beliau mengatakan bahwa *undha-usuk* bahasa Jawa terdiri dari:

1. *Basa Ngoko* terdiri dari: *Ngoko lugu*, *ngoko andhap antyabasa* dan *ngoko andhap basaantya*.
2. *Basa Madya* terdiri dari: *Madya ngoko*, *madyantara* dan *madyakrama*.
3. *Baha Krama* terdiri dari: *Mudha krama*, *kramantara* dan *wredha krama*.
4. *Krama desa* adalah menggunakan perbendaraan kata krama dan krama desa, biasanya digunakan dilingkungan pedesaan, dengan salah satu ciri khas sering membetulkan kata-kata yang sudah benar, misalnya: Semarang '*semawis*', Boyolali '*bajul kesupen*', Lemari '*lemantun*', wani '*wantun*'
5. *Krama inggil* adalah bahasa yang menggunakan perbendaraan kata krama dan krama inggil untuk orang yang diajak bicara dengan tujuan sebagai penghormatan. Menggunakan kata ganti orang pertama kawula, abdi dalem kawula, dalem dan kata ganti orang kedua panjenengan dalem atau nandalem, sampeyan dalem ini khusus untuk

memanggil raja. *Basa krama inggil* di masyarakat jarang ditemukan kecuali di lingkungan kraton.

6. *Krama kedhaton* adalah ragam bahasa yang khusus yang digunakan di kraton. Bahasa kedhaton tersebut juga basa bagongan. Kosakata yang termasuk basa kedhaton misalnya: besaos 'saja', boya 'silahkan', enggeh 'ya', manira 'saya', pakenira 'kamu'
7. *Basa Kasar* adalah bahasa termasuk kasar biasanya digunakan orang yang sedang marah

Pendapat tersebut juga sama pendapat Ki Padmasoesastra tahun 1879, yang dikutip oleh Maryono Dwiraharjo dalam makalah yang berjudul "Tingkat Tutur dalam Bahasa Jawa Cermanan Adap Sopan Santun Berbahasa" Pembagian tersebut secara teoritis (lebih-lebih secara praktis) kurang menguntungkan, sebab terlalu banyak yang ditampilkan. Maka konsep pembagian tersebut mengalami penyederhanaan. Sehubungan dengan itu, Soepomo Poedjosoedarmo (1979:13) membagi tingkat tutur bahasa Jawa menjadi tiga jenis, dengan perincian sebagai berikut:

1. *Basa Ngoko*: a. *basa ngoko lugu*; b. *antya basa*; c. *basa antya*
2. *Basa Madya*: a. *madya ngoko*; b. *madyantra*; c. *madya krama*
3. *Basa Krama*: a. *mudha krama*; b. *kramantara*; c. *wredha krama*

Konsep pembagian ini yang akan peneliti untuk berpijak dalam menganalisis tentang *undha-usuk* atau tingkat tutur yang digunakan dalam dialog setiap tokoh dalam pakeliran gaya Surakarta. Sebelum menganalisis tingkat tutur dalam dialog antar tokoh maka peneliti akan menjelaskan pengertian tentang rincian tiap jenisnya.

Adapun pengertian (definisi) setiap perincian di dalam *undha-usuk* bahasa Jawa ialah

1. *Basa Ngoko*

a. *Basa Ngoko lugu* adalah bahasa Jawa Jenis *ngoko*, menggunakan perbendaraan kata *ngoko* dan morfologi *ngoko*, atau ater-ater: *dak-,ko-, di-*, juga panambang: *-ku, -mu, -ake, -e*, serta menggunakan kata ganti orang pertama "*aku*" dan kata ganti orang kedua "*kowe*". *Basa ngoko lugu* ini biasanya dipakai antara lain: a) teman akrab atau sederajat; b) orang tua kepada anak dan keluarga; c) orang tua kepada anak muda;

b. *Basa Ngoko Andhap Antyabasa* adalah bahasa Jawa jenis *ngoko* menggunakan perbendaraan kata *ngoko* dan kadang-kadang disisipi

perbendaraan kata *krama* serta morfologi *ngoko* atau atau ater-ater: *dak-,ko-, di-*, juga panambang: *-ku, -mu, -ake, -e*. Menggunakan kata ganti orang pertama “aku” dan kata ganti orang kedua “*sliramu*”, “*panjenengan*”, “*keng slira*”, “*adi*”, dan “*dhimas*”, penggunaannya: a) orang tua kepada orang yang lebih muda, tetapi orang yang lebih muda tersebut mempunyai kedekatan status sosialnya lebih tinggi.

- c. **Basa Ngoko Andhap Basaantya** adalah pengertiannya sama dengan *basa ngoko andhap antyabasa* hanya saja disisipi perbendaraan kata *krama inggil*. Selain itu banyak kata-kata yang tidak bisa dikramakan, seperti: 1) tembung sesuluh: *iki, iku, apa, sapa, endi, pira, kapan, kepriye, yagene*. 2) tembung lantaran: *marang, menyang, saka, nganti, utawa*. 3) tembung katrangan: *saiki, mengko, mau, dhek, seprana, seprene, wis, durung, arep, lagi*.

2. Basa Madya

Basa madya ini merupakan bahasa yang memiliki status tengah-tengah antara bahasa *ngoko* dan *krama*. Perbendaraan kata banyak yang disingkat-singkat, namun jumlahnya kurang lebih 40 kata.

Basa madya meliputi:

- a. **Basa Madya Ngoko** adalah bahasa Jawa jenis *madya* yang menggunakan perbendaraan kata *madya* dan *ngoko* serta morfologi *ngoko*, atau ater-ater: *dak-,ko-, di-*, juga panambang: *-ku, -mu, -ake, -e*. Menggunakan kata ganti orang pertama “*kula*”, dan kata ganti orang kedua “*dika*”, “*samang*”, dan “*mang*”. Biasanya digunakan oleh priyayi dengan bawahannya dan orang yang hidup di daerah pegunungan.
- b. **Basa Madyantara** adalah bahasa Jawa jenis *madya* yang menggunakan perbendaraan kata *madya, ngoko, krama* dan *krama inggil*. Morfologi atau ater-ater: *tak-* berubah *kula, ko-* berubah *samang-, di-* tidak berubah. Penggunaannya: a) priyayi kepada orang yang lebih tua, namun statusnya lebih rendah b) priyayi dengan priyayi yang sudah akrab, c) istri seorang priyayi dengan suaminya.
- c. **Basa Madya Krama** adalah bahasa Jawa jenis *madya* menggunakan perbendaraan kata *madya, krama* dan *krama inggil*. Menggunakan perbendaraan kata ganti orang pertama “*kula*” dan kata ganti orang kedua “*samang*”, “*sampeyan*”. Menggunakan morfologi *krama* atau atau ater-ater *dak-*, berubah *kula-, ko-*

berubah *sampeyan, samang, di-* dirubah *dipun-*. Panambang *-ku* dirubah *-kula, -mu* dirubah *sampeyan, -samang, -ake* dirubah *-aken, -e* dirubah *-ipun* dan *basa madya krama* ini biasanya digunakan oleh mereka yang tinggal di pedesaan, artinya dipakai oleh orang desa dengan orang desa, namun orang yang diajak bicara lebih tua atau lebih terhormat.

3. Basa Krama

- a. **Basa Krama lugu (mudha krama)** adalah bahasa Jawa jenis *krama* yang disertai perbendaraan kata *krama inggil*. Menggunakan kata ganti orang pertama “*kula*” dan kata ganti orang kedua “*sampeyan*”, “*panjenengan*” serta afiksasi atau morfologi *krama* atau ater-ater *dak-*, berubah *kula-, ko-* berubah *sampeyan, panjenengan, di-* dirubah *dipun-*. Panambang *-ku* dirubah *-kula, -mu* dirubah *sampeyan, -panjenengan, -ake* dirubah *-aken, -e* dirubah *-ipun*. *Basa krama lugu* ini biasanya dipakai oleh: a) orang muda kepada orang tua; b) murid kepada gurunya; c) pembantu kepada majikannya; d) bawahan kepada atasan; e) kepada orang yang mempunyai status sosial lebih tinggi.
- b. **Basa Kramantara** adalah menggunakan perbendaraan kata *krama*, serta menggunakan kata ganti orang pertama “*kula*” dan kata ganti orang kedua “*sampeyan*”, “*keng slira*”. Morfologi *krama* atau ater-ater *dak-*, berubah *kula-, ko-* berubah *sampeyan, keng slira, di-* dirubah *dipun-*. Panambang *-ku* dirubah *-kula, -mu* dirubah *sampeyan, -keng slira, -ake* dirubah *-aken, -e* dirubah *-ipun*. Penggunaan *basa kramantara* adalah: a) kepada sesama artinya sama derajat; b) orang yang status sosialnya lebih tinggi dari pada lawan bicara.
- c. **Basa Wredha krama** adalah menggunakan perbendaraan kata *krama* serta affiksasi campuran *ngoko* dan *krama*. Kata ganti orang pertama “*kula*” dan kata ganti orang kedua “*sampeyan*”, “*pun anak*”. Morfologi *krama* atau ater-ater *dak-*, dirubah *kula-, ko-* dirubah *sampeyan, pun anak, di-* dirubah *dipun-*. Panambang *-ku* dirubah *-kula, -mu* dirubah *sampeyan, -pun anak, -ake* dirubah *-aken*. *Basa wredha krama* biasanya dipakai a) orang tua kepada orang yang lebih muda, b) orang atasan kepada bawahannya. Akan tetapi, dalam percakapan sehari-hari penggolongan tersebut sulit dipilah-pisahkan. Satriya Catur Wisnu Sasangka telah menggolongkan tingkat tutur

Bahasa Jawa berdasarkan *leksikon* (kosa kata yang digunakan) menjadi 2 tingkatan, yaitu ngoko dan krama. Ngoko terdiri atas ngoko lugu dan ngoko alus sedangkan krama terdiri atas krama lugu dan krama alus (1994:10). Ngoko lugu yaitu tingkat tutur yang semua kosa katanya berbentuk ngoko tanpa terselip kosakata krama, krama inggil dan krama andhap.

Berdasarkan konsep dan pengertian rincian tingkat tutur (*undha-usuk*) dalam bahasa Jawa, yang terdapat pada skenario Magersaren dalam episode "Tinggalan Anak Putu" karya Trisno Santosa, S.Kar., M.Hum, terdapat penjelasan sebagai berikut:

1. Bahasa Ngoko

a. Contoh Bahasa Ngoko

Contoh: dialog Kemin kepada Bisma

Kemin :

Yah mene kok wis mulih, Lik, adate nganti surup

Bisma :

Sepi kok, Min, karomeneh awakku agi ora penak, sajake masuk angin.

Kemin:

Mulane nduwea bojo

Bisma:

Lambemu hubungane apa masuk angin karo duwe bojo.

Kemin:

Nek masuk angin ana sing ngeroki

Bisma:

Ciiiiik, apa bojo ki mung kon ngeroki. Karo meneh Bisma kok rabi haya ngrusak pakem wayang.

b. Contoh Bahasa Ngoko yang lain diambilkan dari skenario Magersaren dalam episode "Nulung Kepenthung" karya Trisno Santosa, S.Kar., M.Hum. (11 ext. Sumur pagi hari)

contoh dialog Sulaiman kepada Ismaya

Suleman :

Tamumu wis bali pa, Is

Ismaya :

Durung kok, Dhe ben ora tak gugah mesakake, ketoke kok kesel banget. Arep mulih mengko numpak Mataremaja. Ora glidhig pa, Dhe.

Suleman :

Haya bar iki mangkat. Siram dhisik dandan terus tindak kantorana ya ta?

Ismaya :

Kantor kawat pa? Kuwi parikan dhe.

Suleman :

Parikan piye

Ismaya:

Kantor kawat Boyolali, pedhot neng sunggingan, semedhot merga kelingan. (rumah Ismaya siang hari)

a. Kata-kata sulit dalam dialog di atas:

- *Adate* : dari kata dasar *adat* mendapat akhiran "e" artinya "lumrahe"
- *Surup* : matahari hampir tenggelam
- *Dilamprakake*: diklendranake, dijarke wae
- *Nglosot* : duduk di tanah tanpa alas
- *Parikan* : kalimat yang baris pertama mengandung sampiran dan baris kedua berupa isi.
- *Tetulung* : kata ulang dwipurwa dari kata dasar *tulung* menjadi *tutulung*, dan diucapkan atau dilafalkan *tetulung*. Arti kata tersebut yaitu memberi pertolongan.

2. Bahasa Krama

1. Basa Krama lugu (mudha krama)

a. Contoh Bahasa Krama, diambilkan dari skenario Magersaren dalam episode "Isih Dawa Gurung Timbang Lurung", karya Trisno Santosa, S.Kar., M.Hum.

Bu Nggung:

Dereng ndherek menika mas, amargi arto semanten menika dereng nyekapi, mongka menika saestunipun warisan ingkang kedah kula gondheli mas. Ingkang calonipun kangge tilaranipun anak putu kula.

Tamu:

Saestunipun kula saged mangertos nggih amargi kula menika namung dipun utus kula ajrih menawi dipun wastani awis. Upami malih malah kula dipun wastani pados bathi.

Bu Nggung:

Kula sampun matur, menika warisan mas kula purun sade sakuger kanthi regi ingkang murwat.

b. Contoh Bahasa Krama yang lain diambilkan dari skenario Magersaren dalam episode” Nulung Kepenthung” karya Trisno Santosa, S.Kar., M.Hum.

Dialog Pemuda dan Bisma

Pemuda:

Kula nuwun.

Bisma:

Mangga, mangga

Pemuda:

Badhe nyuwun priksa pak, Mas Bibit napa tindakan?

Suleman:

Bibit sinten, mriki mboten enten sing namine Bibit.

Pemuda:

Bibit Mideringrat pak saking Purwakerta. Kula empun nate mriki kamare rika nika lho! Malah kula empun nate nyipeng mriki. Kula empun ndhodhok mrika kok suwung.

Bisma:

Oooo niku ta, pun dangu mboten ten mriki mas.

Pemuda:

Lha kesahe pindah dhateng pundi pak?

Bisma:

Waa lah niku.... jaman lungane nggih mboten onten sing ngerti. Wong ketoke kaya onten sing nggoleki kok.

a. Kata-kata sulit :

- *ngokonya* yaitu cukup. Arti kata *nyekapi* adalah belum mencukupi.
- *Saestunipun*= dari kata dasar *estu* mendapat awalan *sa* dan akhiran *nipun*. Arti kata *saestunipun* yaitu sesungguhnya.
- *Gondheli*= dari kata dasar *gondhel*, mendapat akhiran “i” artinya dipegang. Dalam konteks dialog di atas diartikan masih belum diperbolehkan.
- *Tilaranipun*= dari kata dasar *tilar* mendapat akhiran *an* dan *ipun*. Arti kata *tilaranipun* yaitu peninggalannya.
- *Mangertos*= dari kata dasar *ngertos* yang merupakan bentuk *krama* dan *ngokonya* yaitu *ngerti*. Kata *ngertos* mendapat awalan *ma* yang artinya mengerti atau tahu.
- *Ajrih*= kata *ajrih* merupakan bentuk *krama* dan bentuk *ngokonya* yaitu *wedi*. Arti kata *ajrih* yaitu takut.

Simpulan

Model pembelajaran CAL (*Computer Assisted Learning*) merupakan kegiatan pemanfaatan teknologi pembelajaran khususnya fungsi pengembangan sumber belajar, sehingga hambatan belajar terutama yang berkaitan dengan keterbatasan sumber belajar diharapkan dapat teratasi, dan mengoptimalkan peran mahasiswa dalam belajar secara aktif dan mandiri. Model pembelajaran CAL ini dirasa sesuai dengan karakteristik mata kuliah Bahasa Jawa (*include* dalam Bahasa Sastra Pedalangan), yang mengajarkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Karakteristik yang *computerized* ini menjadikan model CAL sangat tepat untuk diterapkan dalam rangka pengembangan sistem pembelajaran inovatif bagi mata kuliah ini.

Model pembelajaran CAL memungkinkan mahasiswa untuk belajar mata kuliah Bahasa Jawa secara mandiri. Metode belajar mandiri dengan CAL ini dapat dilakukan dimana saja mengingat metode ini dapat diakses melalui komputer atau laptop. Dengan demikian, mahasiswa dapat menentukan waktu yang tepat baginya untuk belajar bahasa Jawa, yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan mereka. Proses belajar mandiri dengan metode CAL ini diharapkan dapat memaksimalkan capaian nilai belajar mahasiswa sehingga dapat menaikkan indeks prestasi mahasiswa. Adapun struktur model pembelajaran Bahasa Jawa terdiri atas ; 1. Asal usul, kaidah penulisan, dan teknik transliterasi Aksara Jawa; 2. *Undha usuk* (Tingkat tutur) yaitu *ngoko*, *krama*, *krama Inggil*, *paramasastra* (tata bahasa), *ngracut ukara* (bentukan kata/morfologi); 3. *Tegese tembung* (makna kata). Struktur model tersebut diambilkan dari berbagai naskah aksara Jawa, baik manuskrip maupun cetak.

Kepustakaan

- Aryo Bimo Setiyanto. 2007. *Paramasastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka.
- Chabib. 2006. *Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis (writing) Teks Prosedur Berbahasa Inggris Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas X Semester I di SMA Batik I Surakarta*. Surakarta: Laporan Hasil Penelitian.
- Chabib. 2008. *Mengaplikasikan Quantum Learning dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar*

- Reading Narrative Texts Bagi Siswa Kelas X6 SMA Batik I Surakarta tahun 2007-2008*. Surakarta: Hasil Penelitian.
- _____. 2007. *Optimalisasi Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Listening Skills Melalui Pembelajaran dengan Tellingstory Bagi Siswa Kelas X SMA Batik I Surakarta pada Semester 2 tahun Ajaran 2006/2007*. Surakarta: Hasil Penelitian.
- De Porter, Bobbi and Hernacki, Mike. 2002. *Quantum Learning* (Edisi Terjemahan oleh Alawiyah Adurarrhman). Bandung: CV Kaifa
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Moleong Lexy. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Renidia Rosdakarya.
- Padmosoekotjo, S. 1958. *Ngengrengan Kasusastraan Djawa I*. Jogyakarta: Hien Hoo Sing.
- _____. 1958. *Ngengrengan Kesusastraan Djawa II*. Jogyakarta: Hien Hoo Sing.
- _____. 1986. *Paramasastra*. Surabaya: Citra Jaya Mukti
- _____. 1987a. *Memetri Basa Jawi*. Jilid I. Surabaya: Citra Jaya Mukti.
- _____. 1987b. *Memetri Basa Jawi*. Jilid I, II, Surabaya: Citra Jaya Mukti.
- _____. 1986. *Wewaton Panulise Basa Jawa Ngango Aksara Jawa*, Surabaya: Citra Jaya Mukti
- Purwadi. 2005. *Ensiklopedi Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Bina Media
- Pudjowardoyo dan Karjono P. 1991. *Beberapa Gagasan mengenai Penulisan Bahasa Jawa dengan Huruf Jawa*, dalam Kongres Bahasa Jawa Semarang 15 -20 Juli, Surakarta: yayasan Kanthil.
- Sarman Anjarmartana. 1991. *Transliterasi Jawa-Latin*, dalam Kongres Bahasa Jawa Semarang 15 -20 Juli, Surakarta: yayasan Kanthil.
- Suyanto. 2001. *Model Pembelajaran Aktif Pengetahuan Pedalangan II*, Surakarta: Laporan Hasil Penelitian.
- Soetarno. 2001. *Model Pembelajaran Mahasiswa Aktif Estetika Pedalangan I*, Surakarta: Laporan Hasil Penelitian.
- Sugeng Nugraha. 2006. *Model Pembelajaran Kritis Analisis Matakuliah Kritik Pedalangan I*, Surakarta: Laporan Hasil Penelitian.
- Tatik Harpawati. 2006. *Analisis Unsur Karmaphala Dalam Serat Bratayuda Karya Kyai Yasadipura I*. Laporan Penelitian STSI.