

Pengajaran aksara jawa melalui *games based learning* di SD Negeri 1 Grendeng

Ratna Raya Hartina¹, Danil Abdul Azis¹, Intita Putri¹, Septi Arum Kusumaningsih², Dhamar Bondan Utomo³, Exwan Andriyan Verrysaputro⁴

¹Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

²Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

³Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Bahasa, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

Penulis korespondensi : Ratna Raya Hartina

E-mail : ratna.hartina@mhs.unsoed.ac.id

Diterima: 15 Agustus 2024 | Disetujui: 31 Agustus 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya melalui pengajaran Aksara Jawa dengan metode Games Based Learning di SD Negeri 1 Grendeng. Latar belakang pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Aksara Jawa di sekolah tersebut mengalami kendala seperti metode pengajaran yang kurang menarik dan rendahnya minat serta pemahaman siswa. Untuk mengatasi masalah ini, metode pembelajaran berbasis permainan seperti Monopoli, Jenga, dan Flashcard yang dimodifikasi dengan unsur Aksara Jawa. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar Aksara Jawa. Program dilaksanakan selama delapan pertemuan, dengan evaluasi melalui pretest dan posttest serta kuesioner. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan minat siswa terhadap Aksara Jawa, dengan peningkatan nilai rata-rata pretest dari 59,12% menjadi 90,37% pada posttest. Selain itu, terdapat peningkatan minat siswa terhadap Aksara Jawa berdasarkan hasil kuesioner yang meningkat dari 51,71% menjadi 84,16%. Metode Games Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kesimpulannya, pengabdian ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa melalui pengajaran Aksara Jawa yang lebih interaktif dan menarik.

Kata kunci: literasi budaya; aksara jawa; games based learning; pembelajaran interaktif

Abstract

This community service aims to improve cultural literacy through the teaching of Javanese script using the Games Based Learning method at SD Negeri 1 Grendeng. The background of this service shows that the teaching of Javanese script at the school faces obstacles such as unengaging teaching methods and low student interest and comprehension. To address these issues, game-based learning methods like Monopoly, Jenga, and flashcards were modified with elements of Javanese script. This method is expected to increase students' interest and understanding in learning Javanese script. The program was conducted over eight sessions, with evaluations through pretests, posttests, and questionnaires. The results of the program showed a significant increase in students' understanding and interest in Javanese script, with the average pretest score increasing from 59.12% to 90.37% on the posttest. Additionally, there was an increase in student interest in Javanese script based on questionnaire results, which rose from 51.71% to 84.16%. The Games Based Learning method proved effective in improving learning outcomes and providing an enjoyable learning experience. In conclusion, this community service successfully enhanced students' cultural literacy skills through more interactive and engaging teaching of Javanese script.

Keywords: cultural literacy; Javanese script; games based learning; interactive learning

PENDAHULUAN

SD Negeri 1 Grendeng merupakan sekolah dasar yang berada di jalan Kampus No. 607, Grendeng, Purwokerto Utara, Banyumas, Jawa Tengah. Sebagai sekolah yang masih menjunjung tinggi nilai kearifan lokal, SD Negeri 1 Grendeng menjadikan mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran berbasis muatan lokal. Hal tersebut sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa (Perda 9, tahun 2012). Didukung dengan adanya Kurikulum Merdeka, semua mata pelajaran termasuk muatan lokal Bahasa Jawa diwajibkan mampu mengikuti setiap perubahan dan pengembangan yang terjadi (Verrysaputro & Subekti, 2023).

Dalam upaya mempertahankan kekayaan budaya lokal, terdapat Festival Tunas Bahasa Ibu yang diselenggarakan setiap tahun. Terdapat enam lomba kategori putra dan putri, yaitu menulis Aksara Jawa, membaca geguritan, mendongeng bagi siswa SD serta membaca Aksara Jawa, berpidato, dan lomba yel-yel. Ajang tersebut merupakan upaya untuk menjaga dan memperkenalkan warisan budaya kepada generasi muda (Sudarsono, 2023). Pada ajang tersebut, tidak ada satupun perwakilan dari SD Negeri 1 Grendeng dalam lomba Aksara Jawa, berbeda dengan lomba lainnya.

Pelajaran Aksara Jawa di kelas menghadapi sejumlah kendala yang menghambat minat dan pemahaman. Mata Pelajaran Aksara Jawa dianggap kurang menarik dan sulit dipahami oleh sebagian besar murid. Pengakuan dari murid-murid kelas mengatakan bahwa pembelajaran Aksara Jawa cenderung membosankan dan kurang memiliki daya tarik karena pendekatannya yang monoton dan terlalu bergantung pada buku teks tanpa memberikan pengalaman yang menarik. Dalam konteks ini, mayoritas hasil belajar siswa kelas 3 (tiga) masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik agar siswa dapat mencapai atau melebihi standar yang ditetapkan untuk materi Aksara Jawa.

Dalam lingkungan kelas, beberapa murid tidak berasal dari Jawa sehingga memiliki latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda. Hal ini menambah kompleksitas dalam upaya mengajarkan Aksara Jawa kepada siswa. Perhatian perlu diberikan terhadap fakta bahwa sejumlah siswa mungkin tidak familiar dengan Aksara Jawa dan lebih cenderung berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan, yang merupakan bahasa utama mereka sehari-hari. Porsi waktu yang sedikit juga merupakan faktor penghambat dalam pembelajaran Aksara Jawa. Selain karena sangat banyak, Aksara Jawa juga memiliki kompleksitas yang cukup tinggi. Akibat faktor-faktor tersebut, siswa-siswi sulit menemukan urgensi atau nilai penting dalam mempelajari Aksara Jawa karena kurangnya penggunaan dan penerapan Aksara Jawa dalam lingkungan sehari-hari. Hal tersebut menekankan pentingnya mempertimbangkan media yang lebih menarik untuk membantu siswa dalam memahami materi Aksara Jawa (Wibawanto, 2017).

Oleh karena itu, menurut Charlton, dkk dalam Blackwell, R., & Laman, S. (2013), salah satu jenis media yang dapat dipilih dan digunakan dalam pembelajaran adalah permainan atau Games Based Learning. Pembelajaran dengan metode ini diterapkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar Aksara Jawa. Games Based Learning merupakan metode pembelajaran dengan mengombinasikan beberapa permainan berupa Monopoli, Jenga (balok susun), dan Flashcard (kartu) yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur Aksara Jawa. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa-siswi dalam proses pembelajaran Aksara Jawa dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, dengan metode Games Based Learning, siswa diharapkan akan menjadi lebih mudah dalam memahami dan meningkatkan hasil belajar mereka sekaligus menjadi media yang menarik minat untuk belajar aksara melalui permainan yang menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Galih Pranowo menunjukan bahwa media Flashcard pada uji ahli materi dan ahli media dinilai layak (89,13% dan 90% secara berturut-turut). Pada uji coba lapangan utama dan operasional, media ini juga mendapat penilaian layak (93,125% dan 94% secara

berturut-turut) (Susilowati G. & Setiawan D., 2019). Hasil uji coba skala besar menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 51,8 menjadi 75,1 untuk keterampilan membaca Aksara Jawa, dan dari 52,97 menjadi 75,90 untuk keterampilan menulis. Data ini menegaskan efektivitas metode Games Based Learning melalui peningkatan skor tes dan respons positif dari siswa serta perubahan perilaku yang teramati.

Metode pembelajaran Aksara Jawa berbasis Games Based Learning ini dipilih karena mengingat bahwa siswa siswi sekolah dasar masih memiliki rasa ingin bermain yang tinggi. Kemudian, masa sekolah dasar juga peralihan dari masa taman kanak-kanak yang tidak jauh dari belajar sambil bermain. Pada masa itu anak-anak cenderung menuangkan berbagai imajinasinya melalui sebuah alat permainan dalam kegiatan bermain mereka (Aprilianto & Mariana, 2018). Alhasil, metode Games Based Learning ini dirasa cukup sesuai diterapkan dalam pembelajaran Aksara Jawa pada siswa-siswi sekolah dasar. Menurut Winatha dan Setiawan (2020), model ini mengubah paradigma dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi dan minat, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Siswa-siswi diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih santai menggunakan metode permainan yang akan menambah rasa ingin tahu dan keinginan yang kuat untuk mempelajari Aksara Jawa. Hasil belajar yang baik mencerminkan siswa yang belajar sesuai dengan tipe gaya belajarnya (Ayuningtyas & Minarti, 2021). Sebab, jika siswa belajar sesuai dengan tipe gaya belajarnya, maka siswa dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran Aksara Jawa perlu ditekankan agar memperoleh hasil yang relevan dengan tujuan pembelajaran sekaligus sebagai upaya pelestarian warisan budaya. Hasil belajar siswa merupakan perolehan akhir dari pembelajaran, dimana hasil belajar sangat berperan penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan dapat dirumuskan dalam program ini adalah bagaimana cara mengimplementasikan program Caraka untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya melalui Games Based Learning dan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa sehingga dapat berpartisipasi dalam Festival Tunas Bahasa Ibu.

METODE

Kegiatan yang dilakukan dalam program pengabdian masyarakat ini yaitu berupa pengajaran dan pelatihan tentang penulisan dan pelafalan Aksara Jawa yang nantinya akan menghasilkan luaran berupa keterampilan yang tidak hanya secara tulis saja namun juga secara lisan. Pelaksanaan program ini akan dipadukan dengan adopsi permainan Monopoli, Jenga (balok susun), dan Flashcard (kartu) yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur Aksara Jawa.

Program ini dilaksanakan dengan mengadopsi format waktu KBM formal, di mana akan diselenggarakan 2 jam pelajaran setiap minggunya dengan durasi 1 jam pelajaran setara dengan 35 menit. Pelaksanaan program ini akan dilangsungkan sebanyak 8 pertemuan secara berturut-turut. Kegiatan akan dimulai dengan sesi pengenalan Aksara Jawa oleh tim dengan menggunakan buku yang telah dibuat, kemudian dilanjutkan dengan permainan Flashcard untuk mengasah pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi Aksara Jawa yang telah dipelajari. Setelah itu, pembelajaran akan dipadukan dengan permainan interaktif menggunakan modifikasi Monopoli dan Jenga untuk meningkatkan minat dan memperkuat pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa.

Evaluasi pembelajaran akan dilaksanakan pada setiap pertemuan. Metode yang digunakan untuk mengevaluasi antara lain ialah kuis dan posttest baik secara lisan maupun tulisan. Kuis dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung sebagai sarana ice breaking. Kuis diberikan oleh tutor secara lisan dan siswa yang mampu menjawab pertanyaan kuis akan diberi reward berupa bintang di buku evaluasinya, sedangkan posttest dilaksanakan pada setiap akhir sesi dalam bentuk tes lisan dan tulisan.

Adapun posttest lisan berupa membaca kalimat Aksara Jawa, sedangkan tes tulis berupa soal pilihan ganda atau menulis kalimat dalam Aksara Jawa. Setiap tes akan diberi penilaian pada buku evaluasi. Pada akhir pertemuan akan dilaksanakan evaluasi akhir hasil belajar. Seluruh penilaian dari

hasil belajar akan diakumulasikan untuk memperoleh nilai akhir sekaligus sebagai bahan evaluasi dari hasil belajar. Selain itu, setiap akhir sesi tutor akan meminta seluruh siswa memberikan umpan balik terhadap 9 proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pemberian umpan balik dilakukan dengan cara pemberian kertas kepada masing-masing siswa yang digunakan untuk menuliskan penilaian dan umpan balik terhadap pembelajaran selama pertemuan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi budaya adalah kemampuan memahami dan menghargai kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Hadiansyah dkk., 2017). Namun, pelaksanaan literasi budaya di Indonesia belum maksimal. Salah satu langkah untuk meningkatkannya adalah melalui pengajaran Aksara Jawa. Sayangnya, pembelajaran Aksara Jawa yang dapat meningkatkan literasi budaya di kelas menghadapi berbagai kendala yang menghambat minat dan pemahaman siswa, sehingga literasi budaya di kalangan siswa rendah. Sari dan Supriyadi dalam Safitri, S. (2022) menyatakan bahwa literasi budaya sangat penting diajarkan di sekolah karena melindungi dan mengembangkan budaya nasional serta membentuk identitas bangsa.

Pengajaran Aksara Jawa di SD Negeri 1 Grendeng menghadapi tantangan karena keterbatasan sumber belajar menarik dan metode pengajaran kurang interaktif. Siswa kesulitan memahami Aksara Jawa dengan metode konvensional yang membosankan. Hal ini kurang selaras dengan maksud dari adanya Kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan agar pembelajaran mengarah pada pengasahan minat dan bakat anak sehingga materinya berfokus pada materi esensial, penanaman karakter, dan pengembangan kompetensi peserta didik (Verrysaputro & Subekti, 2023).

Dalam situasi seperti ini, peran guru sebagai pendidik perlu mencari model pembelajaran yang sesuai agar siswa bisa mengikuti setiap perubahan dan perkembangan zaman. Model pembelajaran perlu dipilih secara baik oleh guru agar materi yang bersifat teoritis maupun praktis dapat dipahami oleh seluruh siswa (Subekti & Verrysaputro, 2023). Selain itu, guru juga membutuhkan metode inovatif dan materi ajar yang menarik. Inovasi dalam media pembelajaran dapat menjadi alternatif bagi seorang guru untuk menyampaikan pembelajaran atau materi dengan lebih banyak variasi. Solusi yang diusulkan adalah menggunakan media Games Based Learning seperti Jenga, Flashcard, dan Monopoli yang dimodifikasi dengan Aksara Jawa untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Pelaksanaan program ini meliputi beberapa tahap, dimulai dari perencanaan yang melibatkan pembentukan tim dari tiga fakultas dan jurusan berbeda, analisis masalah untuk mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran Aksara Jawa, serta persiapan materi dan media pembelajaran yang melibatkan permainan seperti Jenga, Flashcard, dan Monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur-unsur Aksara Jawa.

Dalam upaya membuat proses pelaksanaan lebih mudah dan efektif, pembuatan buku panduan belajar untuk siswa, buku evaluasi hasil belajar, serta melakukan modifikasi terhadap permainan seperti Monopoli, Jenga, dan Flashcard dengan memasukkan unsur-unsur Aksara Jawa bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran secara progresif. Modifikasi ini mencakup 20 Aksara, 10 angka, dan 5 Aksara vokal, serta mekanisme permainan yang sesuai. Selain itu, jadwal kegiatan Games Based Learning telah disusun, mencakup waktu, durasi setiap sesi, dan alokasi waktu untuk setiap permainan sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah. Pengajaran Aksara Jawa menggunakan metode Games Based Learning dilakukan selama 8 pertemuan dengan durasi setiap pertemuan 90 menit, di mana guru ikut serta dalam pembelajaran agar dapat memahami penerapan pengajaran Aksara Jawa menggunakan metode tersebut. Hasilnya, siswa dapat belajar Aksara Jawa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Pertemuan pertama dimulai dengan orientasi dan pengenalan tim PKM-PM. Siswa mengisi kuesioner dan mengikuti pretest untuk mengukur penguasaan Aksara Ha, Na, Ca, Ra, Ka. Materi disampaikan secara interaktif, diikuti dengan kuis singkat. Siswa belajar dengan Games Based Learning menggunakan flashcard dan jenga Aksara Jawa. Setelah sesi permainan, dilakukan review materi dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Pada pertemuan ini, diketahui

bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara Ha, Na, Ca, Ra, Ka dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 42,96% menjadi 86,64%.



Gambar 1. Pertemuan pertama.

Pertemuan kedua dimulai dengan orientasi tim PKM-PM dan pengisian kuesioner oleh siswa. Dilakukan pretest untuk mengukur penguasaan awal Aksara Da, Ta, Sa, Wa, La. Materi disampaikan secara interaktif dengan kuis singkat. Siswa belajar dalam kelompok dengan Games Based Learning menggunakan flashcard dan jenga Aksara Jawa. Setelah sesi permainan, dilakukan review materi dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Pada pertemuan ini, diketahui bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara Da, Ta, Sa, Wa, La dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 40,72% menjadi 85,80%.



Gambar 2. Pertemuan kedua.

Pada pertemuan ketiga, dimulai dengan pretest untuk mengukur penguasaan awal siswa pada Aksara Pa, Dha, Ja, Ya, Nya. Materi disampaikan secara interaktif, diikuti dengan kuis singkat. Siswa berpartisipasi dalam permainan menggunakan flashcard dan monopoli Aksara Jawa. Setelah sesi permainan, dilakukan review materi sebelumnya dan diakhiri dengan posttest untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa. Pada pertemuan ini, diketahui bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara Pa, Dha, Ja, Ya, Nya dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 52,36% menjadi 88,72%.



Gambar 3. Pertemuan ketiga.

Pada pertemuan keempat, dimulai dengan pretest untuk mengevaluasi penguasaan awal siswa terhadap Aksara Ma, Ga, Ba, Tha, Nga. Materi disampaikan secara interaktif, diikuti dengan kuis singkat. Siswa aktif berpartisipasi dalam permainan menggunakan flashcard dan Monopoli yang telah dimodifikasi dengan Aksara Jawa. Setelah sesi permainan, dilakukan review singkat materi sebelumnya dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur perkembangan pemahaman siswa. Pada pertemuan ini, diketahui bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara Ma, Ga, Ba, Tha, Nga dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 58,68% menjadi 92,80%.



Gambar 4. Pertemuan keempat.

Pada pertemuan kelima, dimulai dengan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap Aksara vokal A, I, U, E, O. Materi disampaikan secara interaktif dengan kuis singkat untuk memperkuat pemahaman siswa. Siswa terlibat dalam permainan menggunakan flashcard dan Monopoli yang telah dimodifikasi dengan Aksara Jawa. Setelah sesi permainan, dilakukan review singkat materi sebelumnya dan diakhiri dengan posttest untuk mengevaluasi kemajuan pemahaman siswa. Pada pertemuan ini, diketahui bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara vokal A, I, U, E, O dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 55,96% menjadi 88,80%.



Gambar 5. Pertemuan kelima.

Pada pertemuan keenam, dimulai dengan pretest untuk menilai pemahaman awal siswa terhadap Aksara angka 1, 2, 3, 4, 5. Materi disampaikan secara interaktif dengan kuis singkat untuk memperkuat pemahaman siswa. Siswa aktif terlibat dalam permainan menggunakan flashcard dan Jenga yang telah dimodifikasi dengan unsur Aksara Jawa. Setelah sesi permainan, dilakukan review singkat terhadap materi sebelumnya dan diakhiri dengan posttest untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam memahami Aksara angka tersebut. Pada pertemuan ini, diketahui bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara angka 1, 2, 3, 4, 5 dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 61,52% menjadi 92,20%.



Gambar 6. Pertemuan keenam.

Pada pertemuan ketujuh, dimulai dengan pretest untuk mengukur pemahaman siswa terhadap Aksara angka 6, 7, 8, 9, 0, diikuti dengan penyampaian materi secara interaktif. Dilakukan kuis untuk memperkuat interaksi. Siswa terlibat dalam permainan menggunakan flashcard dan Monopoli yang telah dimodifikasi dengan Aksara Jawa. Setelah sesi permainan, dilakukan review materi sebelumnya dan diakhiri dengan posttest untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap Aksara angka tersebut. Pada pertemuan ini, diketahui bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara angka 6, 7, 8, 9, 0 dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 74,60% menjadi 93,60%.



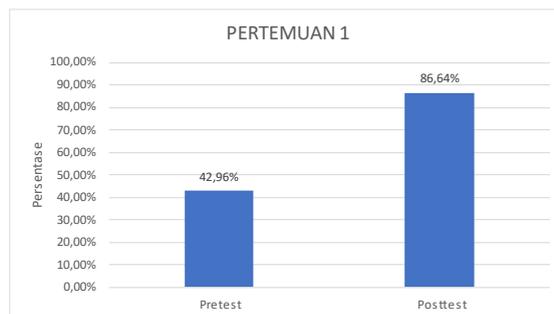
Gambar 7. Pertemuan ketujuh.

Pada pertemuan delapan atau terakhir, dimulai dengan pretest untuk mengevaluasi pemahaman akhir siswa terhadap Aksara Jawa, diikuti dengan review materi secara keseluruhan. Siswa berpartisipasi dalam permainan menggunakan flashcard, Monopoli, dan Jenga untuk memperkuat pemahaman terakhir. Setelah itu, dilakukan posttest untuk mengukur pemahaman akhir siswa. Pada akhir pertemuan, diadakan kuesioner untuk menilai penguasaan Aksara Jawa dan ketercapaian program secara keseluruhan, serta pengumuman duta Caraka untuk siswa dengan pencapaian tertinggi dalam Games Based Learning. Pada pertemuan ini, diketahui bahwa siswa telah mampu memahami materi Aksara Jawa dengan baik, dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari 86,12% menjadi 94,40%.

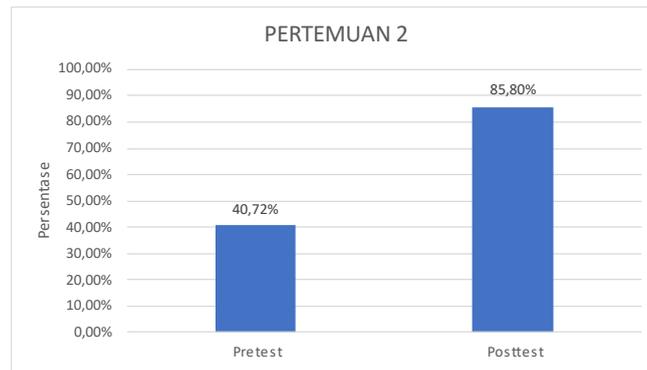


Gambar 8. Pertemuan delapan.

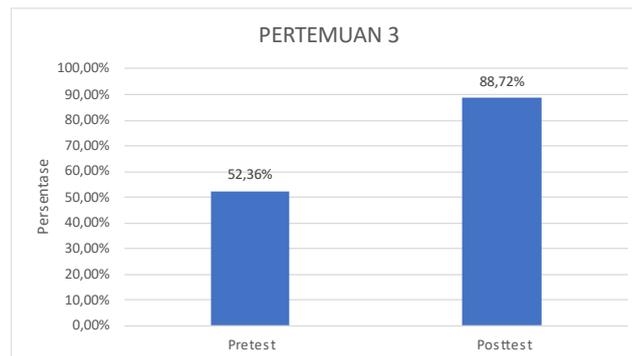
Ketercapaian program ini bisa dilihat dari hasil pengukuran pretest dan posttest keseluruhan pertemuan yang meningkat dari 59.12% menjadi 90.37% dengan indikator pretest dan posttest setiap pertemuan. Hasil tersebut digambarkan secara rinci pada tabulasi data ketercapaian program sebagai berikut.



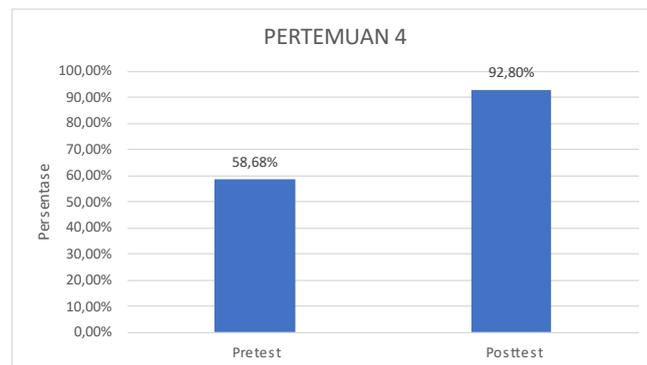
Gambar 9. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan pertama.



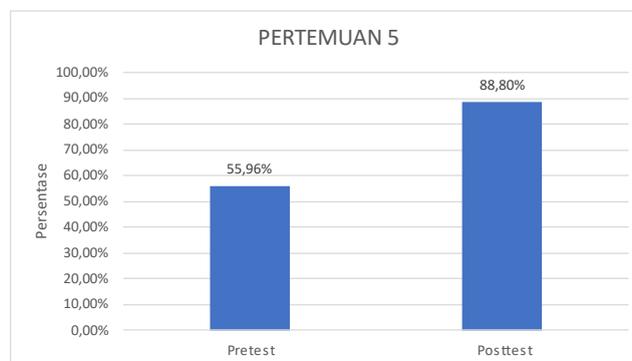
Gambar 10. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan kedua.



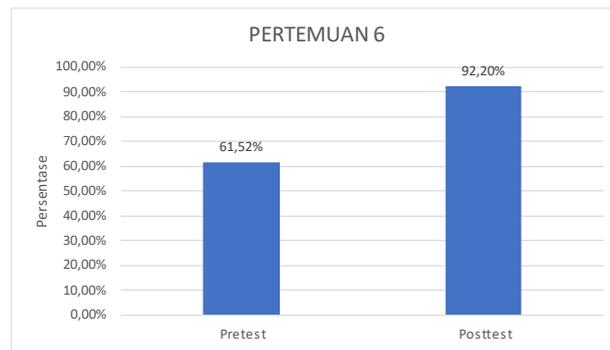
Gambar 11. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan ketiga.



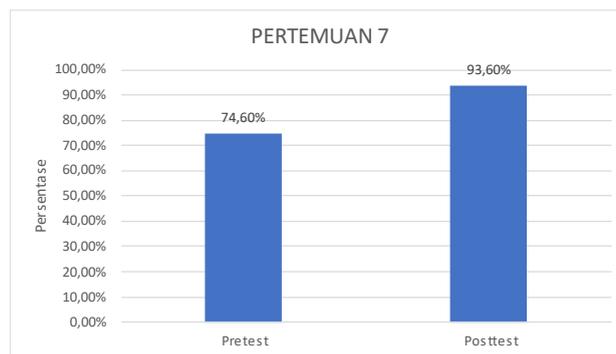
Gambar 12. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan keempat.



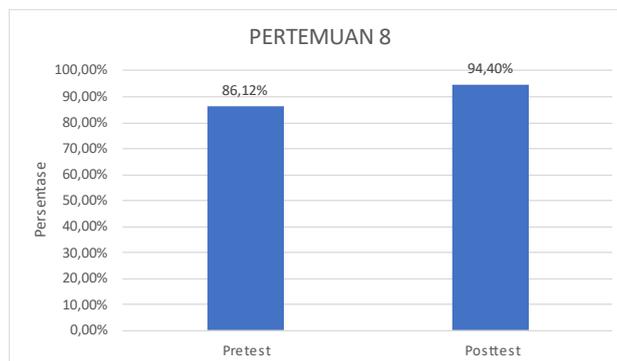
Gambar 13. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan kelima.



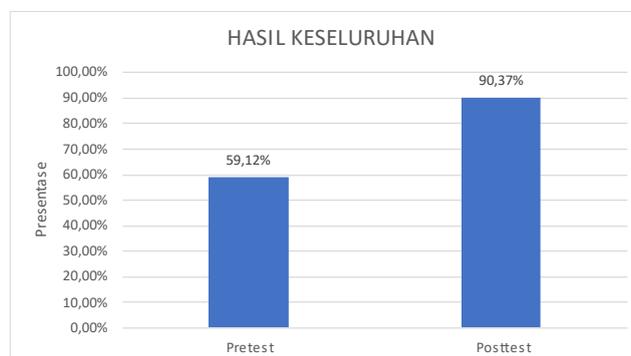
Gambar 14. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan keenam.



Gambar 15. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan ketujuh.



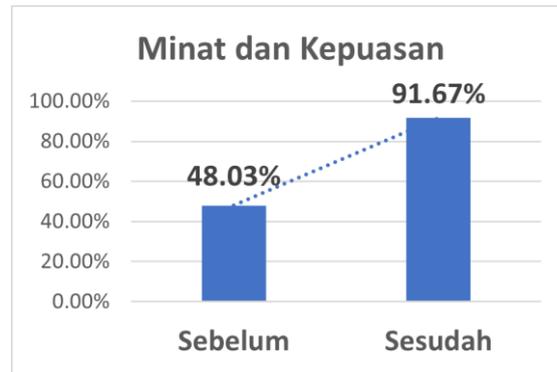
Gambar 16. Hasil Pretest dan Posttest pada pertemuan kedelapan.



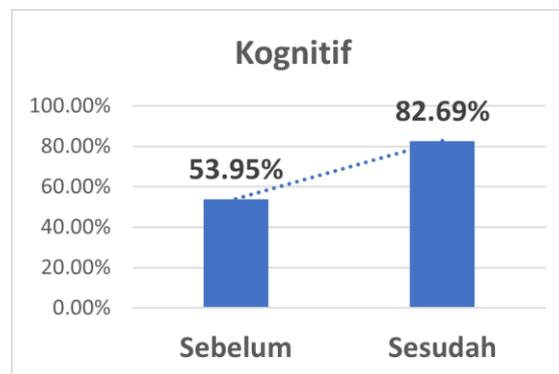
Gambar 17. Hasil Pretest dan Posttest secara keseluruhan.

Ketercapaian program ini juga bisa dilihat dari hasil kuesioner kegiatan yang meningkat dari 51.71% menjadi 84.16% dengan lima indikator yaitu minat, kognitif, membaca, menulis, dan

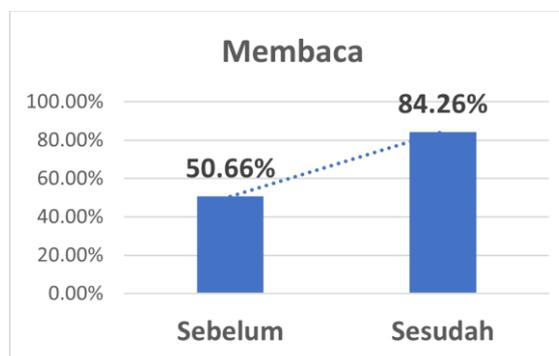
transliterasi. Hasil tersebut digambarkan secara rinci pada tabulasi data ketercapaian program sebagai berikut.



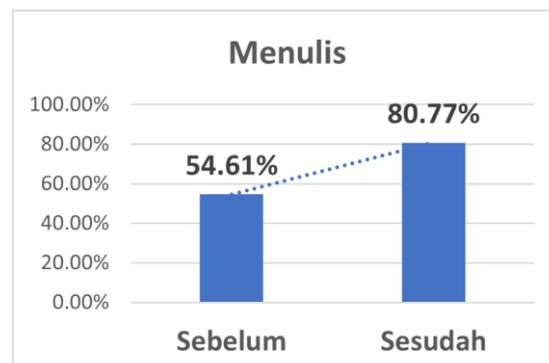
Gambar 18. Hasil kuesioner minat dan kepuasan.



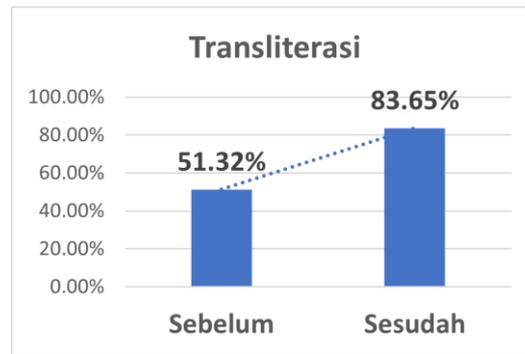
Gambar 19. Hasil kuesioner kognitif.



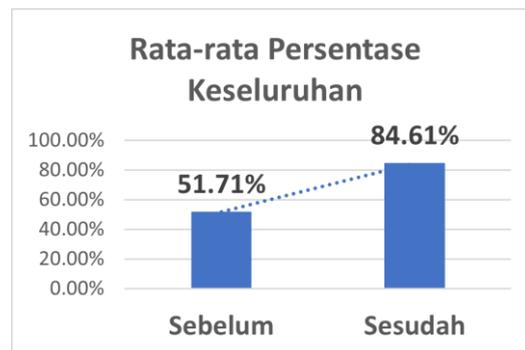
Gambar 20. Hasil kuesioner membaca.



Gambar 21. Hasil kuesioner menulis.



Gambar 22. Hasil kuesioner transliterasi.



Gambar 23. Hasil kuesioner secara keseluruhan.

Hasil dari pengukuran pretest dan posttest setiap pertemuan menunjukkan tren yang sangat positif. Setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pretest ke posttest, yang mencerminkan keberhasilan metode Games Based Learning dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi budaya siswa melalui pengajaran Aksara Jawa. Hal ini menggambarkan bahwa siswa semakin memahami materi yang diajarkan dan mampu menerapkannya dengan lebih baik setelah setiap sesi pembelajaran.

Selain itu, hasil kuesioner kegiatan juga menampilkan pencapaian yang luar biasa. Setiap indikator yang diukur menunjukkan peningkatan yang signifikan, mencerminkan respon positif dari siswa terhadap metode pembelajaran ini. Peningkatan ini mencerminkan bahwa metode Games Based Learning tidak hanya sukses dalam meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga mampu meningkatkan minat, kepuasan, dan berbagai keterampilan praktis terkait Aksara Jawa. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ini efektif dalam mengatasi rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam belajar Aksara Jawa serta berhasil meningkatkan literasi budaya di kalangan siswa.

Namun, untuk mencapai potensi penuh dari program pembelajaran berbasis permainan ini, diperlukan dukungan yang kuat dan pelibatan aktif dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, serta orang tua. Dukungan ini mencakup penyediaan fasilitas yang memadai, pelatihan bagi guru agar mampu menerapkan metode ini dengan efektif, dan kerjasama antara sekolah dan orang tua dalam memantau perkembangan siswa. Selain itu, sangat penting untuk melibatkan siswa secara langsung dalam setiap tahap proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran ini. Dengan melibatkan siswa, kita dapat memastikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, minat, serta gaya belajar mereka, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan (Verrysaputro dkk., 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Program Caraka di SD Negeri 1 Grendeng berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa melalui pengajaran Aksara Jawa dengan metode

Games Based Learning. Pembelajaran Aksara Jawa sebelumnya dihadapkan pada beberapa kendala, termasuk kurangnya minat dan pemahaman siswa, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan waktu dan sumber belajar yang menarik. Siswa sering merasa bosan dan kesulitan memahami materi, yang berdampak pada hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi masalah tersebut, metode pembelajaran berbasis permainan seperti Monopoli, Jenga, dan Flashcard yang dimodifikasi dengan elemen Aksara Jawa diperkenalkan. Program ini menggabungkan sesi pengajaran formal dengan permainan interaktif, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Setiap pertemuan dimulai dengan pretest, diikuti oleh penyampaian materi secara interaktif, sesi permainan, dan posttest untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan minat siswa terhadap Aksara Jawa. Nilai pretest dan posttest meningkat dari 59.12% menjadi 90.37%, menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pengetahuan siswa. Selain itu, kuesioner kegiatan yang menilai lima indikator, yaitu minat, kognitif, membaca, menulis, dan transliterasi, juga menunjukkan peningkatan dari 51.71% menjadi 84.16%. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Kesimpulannya, metode Games Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa. Program Caraka tidak hanya membantu siswa memahami Aksara Jawa dengan lebih baik tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Keberhasilan program ini dapat menjadi model bagi pembelajaran budaya lainnya di sekolah-sekolah lain dan menunjukkan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan literasi budaya di berbagai institusi Pendidikan.

Dalam pengabdian selanjutnya, pengembangan materi pembelajaran menjadi prioritas utama dengan menciptakan variasi permainan edukasi lainnya yang dapat diintegrasikan dengan Aksara Jawa, termasuk permainan digital atau aplikasi mobile interaktif serta modul pembelajaran terstruktur yang dapat digunakan secara luas oleh guru. Pelatihan intensif bagi guru di SD Negeri 1 Grendeng dan sekolah lainnya perlu diadakan untuk memastikan mereka dapat mengimplementasikan metode Games Based Learning secara efektif, didukung oleh panduan dan workshop berkala. Kolaborasi dengan universitas dan lembaga pendidikan lain serta komunitas lokal dan budayawan juga sangat penting untuk memperkaya materi dengan nilai-nilai budaya lokal dan mengembangkan pendekatan yang lebih komprehensif. Evaluasi berkala dan penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kendala serta menyempurnakan metode pengajaran. Peningkatan sarana dan prasarana, seperti ruang multimedia dan alat peraga edukatif, serta penyediaan perangkat teknologi seperti komputer atau tablet, akan mendukung pembelajaran interaktif yang lebih menarik. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran dengan kegiatan yang melibatkan keluarga dan penyediaan materi pendukung di rumah akan memperkuat minat dan pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa. Dengan langkah-langkah ini, pengabdian berikutnya diharapkan dapat lebih meningkatkan literasi budaya siswa dan memberikan dampak yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan rasa syukur dan penghargaan yang mendalam, penulis dan seluruh anggota tim program kreativitas mahasiswa bidang pengabdian masyarakat, ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SIMBELMAWA atas dukungan finansial yang telah diberikan terhadap program kami yang berjudul "Peningkatan Literasi Budaya Dengan Pengajaran Aksara Jawa Melalui Games Based Learning."

Dukungan ini sangat berarti dalam mewujudkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan literasi budaya melalui metode pengajaran yang inovatif dan interaktif. Melalui bantuan finansial ini dapat melaksanakan program yang bertujuan untuk melestarikan Aksara Jawa dan mengenalkannya kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penulis beserta seluruh anggota dalam program ini berharap dukungan yang telah diberikan tidak hanya menjadi penyemangat, tetapi juga dapat terus berlanjut untuk program-program

selanjutnya. Semoga kerjasama yang baik ini dapat terus terjalin dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyan Verrysaputro, E., Aditya Subekti, P., & Jenderal Soedirman, U. (2023). KONTRIBUSI MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA JAWA DALAM PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA. Dalam *Jurnal Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah* (Vol. 1). <https://afeksi.id/journal3/index.php/jpbd/>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. Dalam *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 1, Nomor 1).
- Ayuningtyas, I., & Minarti, I. B. (2021). ANALISIS GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA INSTITUT INDONESIA SEMARANG. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, 1(1).
- Blackwell, R., & Laman, S. (2013). Strategies to Teach Sight Words in an Elementary Classroom. *International Journal of Education*, 5(4), 37. <https://doi.org/10.5296/ije.v5i4.4024>
- Hadiansyah, F., Djumala, R., Gani, S., Hikmat, A. an A., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). MATERI PENDUKUNG LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN.
- Pemerintah Daerah. 2012. *Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa*. Pemda Prov. Jawa Tengah.
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (t.t.). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Subekti, P. A., & Verrysaputro, A. (t.t.). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa*. 1(4), 42–57. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i4.1900>
- Sudarsono. (2023). *Festival Tunas Bahasa Indonesia Lombakan Kesenian Berbahasa Jawa*. <https://rri.co.id/daerah/382695/festival-tunas-bahasa-indonesia-lombakan-kesenian-berbahasa-jawa>
- Susilowati, G., Setiawan, D., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS. *Joyful Learning Journal*, 8(3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Verrysaputro, A., Rahayu, I. S., Cipta, W., Lestari, I., & Agrestia, A. N. (2024). *Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Menganalisa Keefektifan Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa SD N 2 Tanjung Dalam Program Kampus Mengajar*. 2(1), 128–137. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i1.859>
- Wibawanto, W. (t.t.). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. <https://www.researchgate.net/publication/313161626>