**METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA & MENULIS AKSARA JAWA**

**Whinny Qori Fatima1, Livia Khairunisa2, Budi Prihatminingtyas3**

12Program Studi Akuntansi Universitas Tribhuwana Tunggadewi

3Program Studi Manajemen Universitas Tribhuwana Tunggadewi

E-mail : [whinnyqori678@gmail.com](mailto:whinnyqori678@gmail.com)

***ABSTRACT***

*Javanese script is one of the tribal languages in Indonesia. Javanese literacy education began to fade because of the influence of globalization. For this reason, Javanese script culture today needs to be learned and preserved. The purpose of community service is to preserve the Javanese script, introduce Javanese script to children whose education is not adequate, encourage today's young generation to preserve Javanese culture. The target in this community service activity is the Al-Maun orphanage located on Jalan Margo Noyo, Ngajum Village, Ngajum District, Malang Regency, East Java Province, Indonesia. From the results of this dedication, it can be concluded that the game-based learning method is very effective for improving the ability to read and write Javanese script among children.*

***Keywords:*** *Teaching method, game, javanese script*

**ABSTRAK**

Aksara Jawa adalah salah satu bahasa suku di Indonesia. Pendidikan keaksaraan Jawa mulai memudar karena pengaruh globalisasi. Karena alasan ini, budaya aksara Jawa dewasa ini perlu dipelajari dan dilestarikan. Tujuan dari pengabdian masyarakat adalah untuk melestarikan aksara Jawa, memperkenalkan aksara Jawa kepada anak-anak yang pendidikannya tidak memadai, mendorong generasi muda saat ini untuk melestarikan budaya Jawa. Sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah panti asuhan Al-Maun yang terletak di Jalan Margo Noyo, Desa Ngajum, Distrik Ngajum, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Dari hasil pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa di kalangan anak-anak.

**Kata Kunci:** Metode pembelajaran, game, aksara jawa

**PENDAHULUAN**

Saat ini pendidikan keaksaraan Jawa mulai memudar karena pengaruh globalisasi. Salah satunya adalah keberadaan teknologi yang semakin canggih, sehingga orang lebih sibuk bermain gadget daripada belajar budaya Indonesia seperti aksara Jawa. Apalagi, orang tua sekarang ingin anak-anak mereka mengikuti era modern. Begitu banyak anak Indonesia, terutama yang asli Jawa saat ini yang tidak mengerti bahkan tidak tahu apa-apa tentang aksara Jawa. Dengan memudarnya budaya Jawa, terutama karakter Jawa di masyarakat, karakter Jawa dilupakan atau bahkan hilang. Karena alasan ini, budaya aksara Jawa dewasa ini perlu dipelajari dan dilestarikan.

Ada satu panti asuhan di desa Ngajum yang saat ini belum memberikan pendidikan tentang aksara Jawa, yaitu Panti Asuhan Al-Maun. Panti Asuhan Al - Maun terletak di Jalan Margo Noyo, Desa Ngajum, Distrik Ngajum, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Beberapa masalah yang menjadi perhatian kami adalah kurangnya fasilitas pendidikan, terutama di bidang aksara Jawa. Jadi ini menyebabkan kurangnya pengetahuan anak-anak panti asuhan Al-Maun tentang skrip.

Masalah yang dihadapi oleh Panti Asuhan Al-Maun adalah kurangnya staf pengajar, terutama di bidang mata pelajaran aksara Jawa. Sebelumnya ada staf pengajar bahasa Inggris, tetapi ketika kami mensurvei panti asuhan menjelaskan bahwa staf pengajar bahasa Inggris tidak lagi aktif dalam mengajar lagi, jadi ini adalah salah satu masalah di panti asuhan karena tidak ada yang membantu mengisi waktu luang di panti asuhan lagi .

Selain staf pengajar bahasa Inggris yang tidak ada, panti asuhan juga masih kekurangan dana untuk memfasilitasi pendidikan anak-anak panti asuhan, sehingga cara manajemen lembaga untuk meminimalkan biaya ini adalah dengan menemukan relawan sebagai instruktur di panti asuhan jika relawan mampu untuk membantu di panti asuhan.

Sebagian besar anak-anak panti asuhan duduk di sekolah dasar pada kelas 4 dan 5 rata-rata sehingga panti asuhan membutuhkan staf pengajar untuk membantu anak-anak menghadapi ujian di kelas 6 nanti. Pengasuh juga ingin meningkatkan jumlah staf pengajar untuk membantu anak-anak belajar mata pelajaran formal selain di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang biasanya diuji di sekolah dasar adalah aksara Jawa. Aksara Jawa di zaman

sekarang ini para penggemar untuk mengeksplorasi aksara Jawa telah sedikit dan berkurang karena era revolusi industri yang lebih modern.

Tujuan dari pengabdian masyarakat adalah untuk melestarikan aksara Jawa, memperkenalkan aksara Jawa kepada anak-anak yang pendidikannya kurang, mendorong generasi muda saat ini untuk melestarikan budaya Jawa. Untuk keberlanjutan program layanan ini, kami bekerja dengan masyarakat sekitar dan panti asuhan untuk melanjutkan program. Selain itu, kami juga mengundang sesama siswa / mahasiswa di kampus kami untuk membantu melatih anak-anak di panti asuhan.

Menurut Slavin (2011: 167). Teams Games Tournament adalah salah satu teknik terbaik dalam pembelajaran. Turnamen Teams Games juga telah dipelajari oleh Arsaythamby Veloo, Sitie Chairhany (2013) dalam jurnalnya dengan judul "Membina sikap dan prestasi siswa dalam kemungkinan menggunakan turnamen permainan tim" yang meneliti pengembangan sikap dan prestasi siswa dalam kemungkinan menggunakan permainan Tim. turnamen. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan TGT terhadap prestasi belajar siswa.

Penggunaan media yang terinspirasi oleh Roullette juga digunakan dalam penelitian Wulansari dan Durinta (2017) dengan versi berbeda dari Roda Cerdas dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Cerdas dalam Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI" dari hasil tanggapan kuesioner siswa terhadap media yang dikembangkan menunjukkan hasil persentase 72% dengan kriteria kelayakan. Maka dapat disimpulkan bahwa media smart wheel layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penulis bermaksud untuk mengambil tindakan untuk menerapkan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu melalui media game dalam bentuk layanan berjudul "Metode Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca & Menulis Skrip Bahasa Jawa".

**METODE PENELITIAN**

Layanan ini dilaksanakan dari bulan April hingga Agustus 2019. Layanan ini berlangsung selama kurang lebih 5 bulan dan dilaksanakan di Panti Asuhan Al-Maun. Panti Asuhan Al - Maun terletak di Jalan Margo Noyo, Desa Ngajum, Distrik Ngajum, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Panti Asuhan Al - Maun dihuni oleh pengasuh dan anak yatim. Jumlah anak yang tinggal di panti asuhan Al-Maun adalah sekitar 18 orang. Tingkat usia bervariasi, dari yang kecil hingga sekolah dasar. Untuk jumlah anak laki-laki yang pernah sekolah dasar adalah 5 orang, untuk jumlah anak perempuan yang pernah sekolah dasar adalah 6 orang. Sedangkan 7 lainnya masih balita.

Teknik untuk menerapkan layanan ini adalah:

Teknik pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah dengan menggunakan sosialisasi dan pelatihan aksara Jawa melalui permainan, cerita, film pendidikan, dan kegiatan menarik lainnya untuk membangkitkan minat mempelajari skrip Jawa ini.

**Membeli Peralatan dan Bahan**

Sebelum membuat persiapan dalam membuat modul, silabus, dll. Kita perlu membeli peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan.

**Pembuatan Silabus Pengajaran**

Dalam silabus pengajaran ini berisi jadwal mengajar dan materi apa yang telah disampaikan.

**Membuat Pertanyaan Evaluasi**

Pembuatan pertanyaan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik anak-anak memahami materi yang telah disampaikan selama beberapa bulan.

**Cari Film dan Game Edukasi**

Pencarian film dan game edukasi ini menggunakan pencarian di internet. Selain itu, kami juga menyiapkan game edukasi buatan sendiri yaitu TTS aksara Jawa dan mencari kata-kata Jawa.

**Pengantar Aksara Jawa**

Dalam kegiatan ini, kami memberikan pengantar dalam bentuk dasar-dasar aksara Jawa. Kami menggunakan teknik dalam bentuk gambar untuk pengenalan aksara Jawa.

**Mengajar aksara Jawa**

Kegiatan pembelajaran aksara Jawa ini sedikit berbeda dalam tekniknya karena dalam mempelajari aksara Jawa lebih menekankan pada visual dan memori. Jadi kami telah memberi anak-anak mengajar dengan permainan aksara Jawa.

**Mengajar aksara Jawa melalui permainan**

Dalam mengajarkan aksara Jawa, kami menggunakan permainan untuk anak-anak. Teknik ini dilakukan agar anak-anak tidak bosan dan lebih antusias dalam mempelajari aksara Jawa. Untuk mengajarkan aksara Jawa, kami lebih menekankan permainan seperti ular dan tangga, teka-teki silang, dan menulis kata-kata lain.

**Memahami Tes Evaluasi Materi**

Tes evaluasi pemahaman ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan anak dalam menguasai materi sebelum implementasi layanan dan setelah implementasi. Tes evaluasi dilakukan dengan 2 cara, yaitu dengan mengadakan Pre-Test dan Post-Test.

**Mengevaluasi Cara Mengajar**

Setelah kami melakukan kegiatan mengajar kira-kira sebulan sekali, kami melakukan evaluasi sehingga kami bisa mengetahui di mana kendala dan kekurangan kami selama mengajar. Maka dengan evaluasi ini, kita dapat memperbaiki kekurangan kita pada saat mengajar.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, diperoleh informasi bahwa pembelajaran karakter Jawa menjadi pelajaran yang cukup menarik. Hasil keterampilan menulis kalimat sederhana pra-tindakan aksara Jawa atau Pre-Test dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Gambar 1. Diagram Hasil Pre-Test

*Sumber: Olahan, 2019*

Dari hasil Pre-Test di atas, dinyatakan bahwa dari 11 anak yang terdaftar untuk mengikuti pelatihan dan 10 anak yang mengikuti Pre-Test, masih ada sejumlah anak yang nilainya di bawah rata-rata sebelum berpartisipasi dalam pelatihan. dari sekitar 4 anak dengan tingkat kesulitan terendah yaitu soal cara.

Setelah pelatihan selama 10 pertemuan, hasil Post-Test anak-anak membaik dengan sangat baik. Berikut ini adalah diagram hasil Post-Test aksara jawa untuk anak-anak tingkat menengah dengan materi yang telah sampai pada aksara pasangan.

Gambar 2. Diagram Hasil Post-Test

*Sumber: Olahan, 2019*

Dari hasil Post-test yang dijelaskan pada diagram di atas dinyatakan bahwa mereka yang masih di bawah nilai rata-rata dikurangi menjadi 2 anak dan nilai terendah adalah 8%, tetapi ada anak-anak yang tidak mengambil Post-Test sebagai sebanyak 2 anak.

Hasil setelah pelatihan dalam rangka layanan ini sangat memuaskan karena banyak anak yang memahami sistem pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif ini, dan pengamatan selama layanan banyak anak-anak senang dengan program layanan. Metode pembelajaran alfabet Jawa berdasarkan permainan edukatif sangat efektif untuk melatih membaca dan menulis karakter Jawa, karena anak-anak lebih antusias dan cenderung ingin tahu tentang permainan yang disampaikan dan tidak membosankan bahkan ketika membahas materi pelajaran.

Slavin (2011) dalam bukunya yang berjudul Teori Pembelajaran Kooperatif, Penelitian dan Praktek menyatakan bahwa Teams Games Tournament adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diterapkan, yang telah digunakan dari kelas 2 hingga kelas 11, dalam mata pelajaran mulai dari matematika, seni bahasa, sains sosial, dan ilmu alam. Menurut Slavin (2011: 167). Teams Games Tournament adalah salah satu teknik terbaik dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Shoimin (2013: 207) keuntungan menggunakan model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan dalam bentuk turnamen dalam model ini.

Slamet mengatakan bahwa (2014: 105) untuk menjadikan pembelajaran membaca dan menulis menarik bagi siswa, guru perlu menemukan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah menggunakan permainan dalam kegiatan belajar. Sehingga dengan penerapan model TGT anak-anak lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pentingnya penerapan media dalam proses pembelajaran dikemukakan oleh Arsyad, (2015: 19) yaitu penerapan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis pada anak-anak. Selain itu, media pembelajaran adalah alat bantu pengajaran yang juga mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan dibuat oleh guru. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran adalah salah satu perantara yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan suatu pembelajaran.

Dengan demikian penerapan model pembelajaran media permainan berbasis aksara Jawa mampu meningkatkan konsentrasi dan keaktifan anak-anak yang juga berdampak pada meningkatnya nilai keterampilan menulis dan membaca aksara Jawa.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil layanan yang dilakukan di Panti Asuhan Al-Maun, dapat disimpulkan, model pembelajaran berbasis aksara Jawa dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran yang dilihat dari hasil Pre-Test dan Post-Test. Selain itu, penerapan model pembelajaran aksara Jawa berdasarkan media permainan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa seperti yang terlihat pada diagram hasil Pra-Tes dan Paska-Tes. Melalui penerapan model, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan anak selama kegiatan belajar.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan selesainya penelitian ini, kami mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekditi dalam kegiatan Pekan Ilmiah Mahasiswa tahun pendanaan 2019 dan kami ucapkan terima kasih kepada Bapak Deni Sartika selaku Pengurus Panti Asuhan Al-Maun, Daris Chandra Priatna dan Immanuel atas bantuannya dalam menyelesaikan pelaksanaan penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Septiningsih, A.D, Yulianti, Mahfud,H. 2018. *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa*

*Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar.* 6 (8).

Rustanti, A.P. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Teams Games*

*Tournament Berbasis Media Rotar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Meidianita, A. 2016. *Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Penerapan Model*

*Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Flash Cards.* Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Aribowo, E.K*.* 2018. *Digitalisasi Aksara Jawa Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Pembelajaran*

*Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Smp Kabupaten Klaten.* 21(1) : 59-71

Mulyani, D*.* 2017. *Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Metode Iqro’*

*Pada Siswa Kelas Viii A Smp Negeri 2 Ambal Tahun Pelajaran 2016/2017*. 10(2)

Wijayanti, H.A, Hakim, F.N. 2012. *Media Pembelajaran Interaktiv Aksara Jawa Berbasis Flash*.

3(2)

Dewi, Erni Ratna. 2018. *Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah*

*Atas.*  Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran. Vol 2 : 44-52

Rahman, Ridwan Arif, Tresnawati, Dewi. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama*

*Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma. Vol. 13 No. 1