

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZPASARAWA UNTUK MENINGKATKAN
 KETERAMPILAN MEMBACA PARAGRAF AKSARA JAWA PADA PESERTA
 DIDIK DI SMP NEGERI 3 JUMANTONO**

Oleh:

Yuniati Chasanah

SMP Negeri 3 Jumantono

Email: yuniatichasanah1992@gmail.com

ABSTRAK

Jawa merupakan salah satu suku yang berada di Indonesia. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam publikasi berjudul “Gambaran Kondisi Vitalitas Bahasa Daerah di Indonesia Berdasarkan Data Tahun 2018-2019” penutur bahasa Jawa merupakan terbanyak. Hal itu menjadikan kita sebagai orang Jawa harus ikut andil melestarikan budaya Jawa khususnya aksara Jawa. Melalui pendidikan di sekolah, aksara Jawa merupakan salah satu materi yang harus dicapai oleh peserta didik. Namun demikian, ketertarikan peserta didik mengenai aksara Jawa sangat kurang. Sebagian besar peserta didik menganggap materi aksara Jawa itu sulit. Dengan demikian, sebagai pendidik harus pandai membuat karya inovatif. PUZPASARAWA (*puzzle* paragraf aksara Jawa) merupakan salah satu inovasi yang dapat merangsang otak anak. Bermain sambil belajar akan membuat anak lebih tertarik sehingga tidak cepat merasa bosan. Tujuan dari penelitian ini adalah: (a) untuk mengetahui mekanisme penggunaan media PUZPASARAWA dalam pembelajaran membaca paragraf aksara Jawa. (b) untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media PUZPASARAWA dalam pembelajaran membaca paragraf aksara Jawa. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menganalisis jawaban siswa, serta perbandingan hasil belajar siswa sebelum belajar menggunakan PUZPASARAWA dan sesudah menggunakan PUZPASARAWA

Kata Kunci: Puzpasarawa, Puzzle, Aksara Jawa, Pembelajaran

Abstract

Java is one of the tribes in Indonesia. According to the Ministry of Education and Culture in a publication entitled "Overview of the Conditions of Regional Language Vitality in Indonesia Based on Data for 2018-2019" Javanese speakers make up the majority. This makes us, as Javanese, have to contribute to preserving Javanese culture, especially the Javanese script. Through education in schools, the Javanese script is one of the materials that students must achieve. However, students' interest in the Javanese script was lacking. Most of the students considered the Javanese script material to be difficult. Thus, an educator must be good at making innovative work. PUZPASARAWA (Javanese script paragraph *puzzle*) is one of the innovations that can stimulate a child's brain. Playing while learning will make children more interested so they don't get bored quickly. The aims of this study were: (a) to find out the mechanism of using PUZPASARAWA media in learning to read Javanese script paragraphs. (b) to find out how the influence of the use of PUZPASARAWA media in learning to read

Javanese script paragraphs. This type of research uses a qualitative descriptive approach. The data analysis technique used is by analyzing student answers, as well as a comparison of student learning outcomes before learning to use PUZPASARAWA and after using PUZPASARAWA

Keywords: Puzpasarawa, Puzzle, Javanese Script, Learning

I. PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan yang kental akan budaya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sutardjo (2010:8) bahwa negara Indonesia terdiri atas jajaran pulaupulau dengan berbagai ragam budaya, namun tetap satu kesatuan atau Bhinneka Tunggal Ika. Keberagaman budaya tersebut sangat dipengaruhi oleh adanya berbagai macam suku yang berkembang di Indonesia. Salah satu suku terbesar di Indonesia adalah suku Jawa. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam publikasi berjudul “Gambaran Kondisi Vitalitas Bahasa Daerah di Indonesia Berdasarkan Data Tahun 2018-2019” penutur bahasa Jawa merupakan terbanyak. Suku Jawa merupakan salah satu suku terunik, karena memiliki bahasa, budaya, dan aksara sendiri. Pada perkembangan zaman ini, bahasa Jawa mendapatkan hambatan dan tantangan yang diakibatkan oleh arus globalisasi. Berbagai cara dilakukan untuk melestarikan budaya, bahasa, dan aksara Jawa. Salah satu upaya pemerintah menetapkan bahasa Jawa menjadi muatan lokal resmi pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA. Di Provinsi Jawa Tengah penetapan muatan lokal bahasa Jawa resmi berdasarkan surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 423.5/04678 tentang Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Tahun 2022 (amongguru.com) Pada pembelajaran bahasa Jawa tidak akan pernah lepas dengan materi aksara Jawa. Menurut Djati Prihananto (2011), aksara Jawa merupakan aksara atau huruf yang digunakan untuk menulis Bahasa Jawa. Aksara Jawa adalah salah satu kebudayaan Jawa yang harus dilestarikan. Meskipun demikian, sebagian besar materi ini menjadi momok bagi para peserta didik. Mereka menganggap materi aksara Jawa itu materi tersulit. Hal ini dikarenakan wujud aksara Jawa yang hampir mirip dan jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Ketertarikan mempelajari aksara Jawa pada generasi muda sekarang juga tergolong rendah, hal tersebut sesuai pada saat guru melakukan wawancara bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik mempelajari aksara dari negara Korea karena ketertarikan akan artis Korea. Selain hal tersebut mereka juga merasa lebih mudah mempelajari huruf hijaiyah arab karena mereka terbantu kegiatan TPQ di lingkungannya (bagi yang beragama islam). Penggunaan smartphone yang seringkali disalah gunakan, sebagian besar siswa ketika belajar mencari jalan pintas mencari jawaban langsung melalui aplikasi atau internet. Selain hal tersebut, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih menggunakan metode yang konvensional yang menjadikan pembelajaran bahasa jawa di kelas kurang menarik dan interaktif (Yovita, 2018).

Melihat kenyataan tersebut, guru memiliki peran yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Hal tersebut diperlukan untuk menjadikan peserta didik menjadi pembelajar sejati. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika guru dan siswa berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat menarik keaktifan peserta didik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan konsep materi pelajaran kepada peserta didik. Media berbasis game memberikan daya tarik peserta didik untuk melakukan permainan

tersebut. Game yang dimaksud tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan menggunakan sebuah permainan kegiatan belajar akan lebih menyenangkan bagi siswa. alat bermain merupakan termasuk kedalam media pembelajaran, hal tersebut karena didalamnya mengandung pesan yang akan diterima oleh siswa saat bermain (Nurmalita, 2012). Salah satu media pembelajaran inovatif yang dipilih yaitu alat permainan edukatif *puzzle*. Alat permainan edukatif ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar dan intelegensi atau kecerdasan anak salah satunya yaitu permainan *puzzle*. Media permainan *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi siswa, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan minat dan kecerdasan siswa (Park dan Park dalam Nuriah; 2013, Widiyana; 2019, Elan; 2017). Ismail (2011) berpendapat bahwa *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Dengan menyusun potongan-potongan kecil tersebut menjadikan peserta didik lebih konsentrasi, fokus, dan antusias mengikuti pembelajaran. Media *puzzle* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang memiliki beberapa manfaat. Menurut Rosdijati (2002: 34), media *puzzle* mempunyai fungsi sebagai berikut (1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, (2) melatih koordinasi mata dan tangan, (3) memperkuat daya ingat, (4) mengenalkan anak pada konsep hubungan, (5) dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri). Melihat manfaat tersebut, media *puzzle* yang dimodifikasi sehingga memuat paragraf aksara Jawa akan membuat siswa belajar lebih bermakna karena teringat sepanjang hayat dengan adanya permainan. Media *puzzle* ini nantinya digunakan untuk mengukur keterampilan membaca paragraf aksara Jawa pada siswa SMP. Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media PUZPASARAWA (*Puzzle* Paragraf Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Peserta Didik di SMP Negeri 3 Jumantono”.

II. PEMBAHASAN

MEDIA PEMBELAJARAN

Pada saat ini, mungkin sudah semua orang menggunakan media dalam melakukan aktivitas terutama aktivitas yang berhubungan komunikasi antara individu yang satu dengan individu lainnya. Dengan adanya media, maka setiap orang akan lebih mudah dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Media yang digunakan dengan maksimal, maka setiap informasi yang diberikan akan maksimal juga dan pendengar, penerima, atau pembaca informasi dapat mendapatkan informasi yang bermanfaat. Namun, media yang digunakan hanya untuk beberapa kepentingan, tak menutup kemungkinan informasi pada media tersebut keasliannya kurang bisa menjamin, sehingga antara pemberi informasi dan penerima pesan bisa terjadi kesalahpahaman. Bahkan, bisa memunculkan suatu konflik. Pengertian media bisa dibidang sangat luas, bagi kamu seorang guru pasti akan menentukan media pembelajaran yang pas kepada para peserta didiknya.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media mempunyai beberapa arti, diantaranya: alat; alat (sarana) komunikasi; perantara; penghubung. Menurut Leslie J. Briggs (2001), media adalah alat yang bentuknya berupa wujud fisik yang biasanya digunakan pada saat menyampaikan isi materi. Leslie J. Briggs juga mengatakan kalau alat yang dimaksud, seperti *tape recorder*, *video recorder*, gambar, kamera, televisi, grafik, dan komputer. Jika mengacu pada konteks pendidikan, arti media menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2003:3) bahwa pengertian media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dengan fungsi dan tujuan membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, sikap atau mengedukasi. Mengacu pada konteks ini dapat diartikan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Pengertian para ahli komunikasi dan pendidikan dalam hal ini Romiszowski (dalam Harjanto, 2008: 247) merumuskan media pembelajaran “*as the carriers of messages, from some transmitting source (with may be a human being or an intimate object), to the receiver of the message (which is our case is the learner)*”. Artinya, sebagai pengantar pesan dari beberapa sumber transmisi (yang mungkin manusia atau objek terkait) kepada penerima pesan (dalam hal ini pembelajar). Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu komponen perantara yang digunakan dalam berkomunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sedangkan media pembelajaran menurut Criticos (dalam Daryanto, 2015: 4) merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Arsyad (2016 : 3) mengatakan media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Definisi media pembelajaran menurut Schramm (1977) adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Pengertian Media pembelajaran adalah di ciptakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas belajar mengajar, maka komunikasi antara guru dengan peserta didik akan terjalin lebih harmonis dan mereka bisa saling memahami dengan setiap informasi yang diberikan. Jadi, bagi para guru sebaiknya pilihlah media pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Guru adalah pihak yang paling bertanggungjawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, sehingga guru diuntut memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Dengan mentransformasi konsep Lasswell (1972) menekankan bahwa komunikasi pembelajaran meliputi lima unsur, meliputi:

1. Komunikator (communicator, source, sender).
Komunikator (guru) merupakan sumber dan pengirim pesan. Kompetensi komunikator (guru) yang membuat komunikan (peserta didik) percaya terhadap isi pesan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan komunikasi.
2. Pesan (message).
Pesan harus memiliki daya tarik tersendiri, sesuai dengan kebutuhan komunikan (peserta didik), dan ada peran pesan dalam memenuhi kebutuhan komunikan. Untuk itu, pesan dapat dirancang berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), handout, wallchart, jobsheet, program video instruksional, program multimedia pembelajaran, dlsb.
3. Media (channel, media).
Sistem penyampaian berkaitan dengan media dan metode. Media dan metode yang di gunakan dalam proses komunikasi harus di sesuaikan dengan strategi pembelajaran, karakteristik komunikan (peserta didik), dan tujuan pembelajaran.
4. Komunikan (communicant, communicate, receiver, recipient).
Agar komunikasi (peserta didik) berjalan lancar, peserta didik harus mampu

menafsirkan pesan, sadar bahwa pesan sesuai dengan kebutuhannya, dan harus ada perhatian terhadap pesan yang di terima.

5. Efek (effect, impact, influence).

Terjadinya efek dalam suatu proses komunikasi dalam pembelajaran sangat tergantung dari guru dalam penyampaian materi serta kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran, efek dirancang guru dalam bentuk tujuan pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi dasar. Dilihat berdasarkan jenisnya, ada beberapa macam media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan peraga (manusia).

1. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Bentuk dari media audio adalah tape audio beserta kaset suara, dan radio.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
3. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Contohnya dari media audio visual antara lain: televisi dan video.
4. Peraga (manusia) adalah media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

Menurut Sujana (1997: 2) beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dalam ensiklopedi of Educational Research (dalam Syukur, 2008: 120) manfaat media pendidikan atau pembelajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
6. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain.
8. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan siswa.
9. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realitas dan teliti.

10. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar

Dari paparan di atas, media pembelajaran dinilai sangat penting dan berpengaruh positif terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga sebagai pendidik harus selalu berinovasi untuk mencari, memilih, memilah, dan membuat media pembelajaran yang sesuai latar belakang siswa dan kondisi sekolah.

PUZZLE PARAGRAF AKSARA JAWA (PUZPASARAWA)

Puzzle oleh sebagian besar masyarakat mengetahui sebuah permainan menyusun potongan kecil berupa gambar. *Puzzle* secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya 14 ditulis atau dilakukan. Dalam KBBI (2016) tebakkan adalah sesuatu yang ditebak, teka-teki. Menurut Andang Ismail (2006: 218) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Permainan *puzzle* menurut Jamil (2012:20), yaitu merupakan permainan yang berbentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Ujianti (2014), mengungkapkan bahwa *puzzle* merupakan suatu permainan merangkai kepingan gambar yang disusun oleh anak menjadi sebuah gambar yang utuh. Selanjutnya menurut Astuti (2014:89), bermain *puzzle* merupakan kegiatan bermain dengan melepas dan menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan salah satu teka-teki yang berupa potongan objek untuk disatukan menjadi wujud yang sebenarnya. Manfaat dari bermain *puzzle* menurut Astuti (2016:53-57), meliputi:

1. Melatih dan membantu perkembangan kognitif.
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus.
3. Meningkatkan keterampilan sosial.

Macam-macam *Puzzle* menurut Muzamil & Misbach (2010:34) ada beberapa bentuk yaitu:

1. *Puzzle* Konstruksi atau Rakitan
2. *Puzzle* Batang (stick)
3. *Puzzle* Lantai
4. *Puzzle* Angka
5. *Puzzle* Transportasi
6. *Puzzle* Logika
7. *Puzzle* Geometri
8. *Puzzle* Penjumlahan dan Pengurangan
9. *Puzzle* 3D

Menurut Verelladevanka dalam artikel (Kompas.com) Aksara Jawa atau yang dikenal sebagai Hanacaraka, Carakan, atau Dentawyanjana merupakan salah satu aksara tradisional yang berkembang di Pulau Jawa. Fungsi utama dari aksara Jawa ini adalah untuk menulis bahasa Jawa. Namun, seiring berkembangnya zaman, aksara Jawa juga digunakan untuk menulis beberapa bahasa daerah lainnya, seperti Sunda, Madura, Sasak, Melayu, dan bahasa historis seperti Sansekerta dan Kawi. Mulai pertengahan abad ke-15 sampai 20, aksara Jawa aktif digunakan dalam sastra maupun tulisan sehari-hari masyarakat Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu aksara turunan Brahmi di Indonesia. Brahmi adalah aksara India tertua yang disebutkan dalam naskah-naskah India kuno baik dari Hindu, Jainisme, dan Buddha. Antara abad ke-6 hingga 8, aksara Brahmi ini terus berkembang di Asia Selatan dan Tenggara yang kemudian disebut Aksara Pallawa.

Kemudian, dari Aksara Pallawa berkembang menjadi Aksara Kawi yang digunakan sepanjang perkembangan Hindu-Buddha di Indonesia antara abad ke-8 hingga 15. Aksara Kawi terus berkembang di berbagai daerah Nusantara yang kemudian menjadi aksara-aksara tradisional Indonesia, salah satunya Aksara Jawa. Selama kurang lebih 500 tahun, antara abad 15 hingga awal abad ke-20, Aksara Jawa aktif digunakan sebagai tulisan sehari-hari maupun sastra Jawa. Di antara waktu tersebut, terdapat banyak daerah Jawa terpencil yang kesulitan dalam berkomunikasi satu sama lain. Oleh sebab itu, Aksara Jawa berkembang dengan berbagai macam variasi dan gaya penulisan lain sepanjang sejarah penggunaannya. Penggunaan Aksara Jawa Tradisi tulis aksara Jawa telah tertanam di lingkungan keraton pada pusat-pusat budaya Jawa, seperti Yogyakarta dan Surakarta. Namun, untuk naskah beraksara Jawa dibuat dan digunakan dengan penggunaan yang bervariasi, tergantung daerahnya. Seperti di daerah Jawa Barat, aksara Jawa digunakan oleh kaum ningrat Sunda. Sepanjang sejarahnya, aksara Jawa ditulis menggunakan sejumlah media yang berganti-ganti. Nenek moyang aksara Jawa, yaitu aksara Kawi ditemukan dalam bentuk prasasti batu dan lempeng logam. Sehari-harinya, aksara Kawi ditulis menggunakan lontar, daun palem diwalan yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat ditulisi. Barulah pada abad ke-13, kertas mulai diperkenalkan di Nusantara. Terdapat dua jenis kertas yang umumnya ditemukan dalam naskah beraksara Jawa, yaitu kertas produksi lokal disebut daluang dan kertas impor. Daluang merupakan kertas yang terbuat dari tumbukan kulit Pohon Glugu. Daluang mulai digunakan di keraton dan pesantren Jawa antara abad ke-16 dan 17. Sedangkan untuk kertas impor biasanya didatangkan dari Eropa. Oleh karena itu, aksara Jawa merupakan salah satu wujud warisan leluhur yang harus dilestarikan. Salah satu cara melestarikannya yaitu dalam dunia Pendidikan materi aksara Jawa dimasukkan ke dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Sebagai pendidik, meskipun aksara Jawa sangat jarang digunakan atau ditemukan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini merupakan salah satu tantangan untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga akan keberadaan aksara Jawa itu sendiri. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran PUZPASARAWA.

PUZPASARAWA merupakan singkatan dari “*Puzzle* Paragraf Aksara Jawa”. Ini merupakan salah satu alat peraga atau media pembelajaran yang menjadi sarana untuk mempermudah peserta didik belajar membaca paragraf aksara Jawa dengan menyenangkan. Puzpasarawa berbentuk *puzzle* paragraf aksara Jawa. Paragraf aksara Jawa tersebut dicetak seperti halnya gambar pada kertas foto agar tidak mudah sobek dan rusak, selanjutnya dipotong-potong menjadi beberapa bagian. Bagian-bagian potongan ditempel pada kertas karton tebal agar tidak mudah rusak dan sobek ketika digunakan dalam pembelajaran. Pembuatan desain dan kecermatan dalam menempel dan memotong setiap bagian *puzzle* akan menentukan hasil. Karena dalam penulisan aksara Jawa jangan sampai ada yang terpotong karena dapat mengubah bentuk sehingga siswa akan kesulitan dalam membaca atau mengalih aksarakan paragraf aksara Jawa tersebut. Berikut contoh puzpasarawa yang telah dibuat:



Manfaat *Puzzle* Paragraf Aksara Jawa Papan permainan *puzzle* aksara Jawa ini tidak hanya digunakan untuk belajar aksara Jawa namun dapat juga digunakan untuk melatih logika, membantu meningkatkan motorik halus, membantu melatih koordinasi antara tangan dan mata, melatih kesabaran, meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan melatih ketrampilan anak dalam memecahkan masalah maupun mencari solusi. Dengan adanya *puzzle* yang mengimplementasikan aksara Jawa ini maka akan meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik terhadap aksara Jawa.

PENERAPAN PUZPASARAWA DALAM PEMBELAJARAN

Pada bagian ini membahas perbandingan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah / konvensional dengan media seadanya dan penggunaan media PUZPASARAWA. Setelah melakukan penelitian dan analisis, penerapan metode ceramah pada anak SMP kelas VII kurang efektif pada materi membaca aksara Jawa. Siswa hanya duduk mendengar penjelasan dari guru sehingga merasa bosan. Tidak adanya kesungguhan dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, bahkan ada yang mengobrol dengan temannya tanpa membahas materi aksara Jawa. Sehingga pembelajaran aksara Jawa tidak mempunyai makna dan tidak membekas pada siswa. Pada masa anak usia remaja menurut UU Perlindungan Anak adalah seseorang yang berusia antara 10-18 tahun, dan merupakan kelompok penduduk Indonesia dengan jumlah yang cukup besar (hampir 20% dari jumlah penduduk). Masa ini adalah masa-masa pertumbuhan dan perkembangan baik mental, ognitif, dan psikis secara cepat. Pada masa ini juga, pengaruh pergaulan sangat menentukan perkembangan remaja itu sendiri. Oleh karena itu, dunia pendidikan salah satu wadah untuk memberi pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia remaja dengan memberikan pembelajaran yang bermakna dan membekas pada anak untuk mempunyai jiwa belajar sepanjang hayat. Salah satu cara inovasi yang dilakukan adalah dengan mengaplikasikan media pembelajaran *puzzle* paragraf aksara Jawa yang dinamakan PUZPASARAWA. Media ini didesain dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran khususnya materi aksara Jawa. Dibandingkan dengan metode sebelumnya yaitu ceramah yang hanya ada komunikasi satu arah, dengan

Penggunaan media ini siswa secara langsung ikut pasrtisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang awalnya hanya diam, duduk, mendengarkan guru ceramah, menjadi lebih aktif menyusun *puzzle* secara kolaboratif dengan siswa lain. Dengan adanya penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media PUZPASARAWA memberi pengaruh positif terhadap siswa baik pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa dalam

membaca aksara Jawa. Dalam penelitian yang kami lakukan, data yang di peroleh juga dapat diambil dari hasil pembelajaran yang dilakukan. Pada post test pertama dan kedua, rata-rata nilai yang diperoleh dari seluruh siswa mengalami perubahan dan peningkatan. Dari hasil sebelum menggunakan media pembelajarn siswa hanya mampu mengerjakan satu atau dua soal dari 5 soal yang dikerjakan, setelah menggunakan *puzzle* menjadi lebih dari 2 soal yang mampu dikerjakan. Penggunaan media pembelajaran yang langsung melibatkan partisipasi siswa sangat memberi dampak positif. Pembelajaran tidak terpaku pada teacher center saja. Dengan perubahan metode dan media ini, selain meningkatkan keaktifan siswa juga menambah daya ingat serta kreatifitas siswa. Pembelajaran yang berbaur permainan sangat menarik minat siswa.

III. KESIMPULAN

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya yang mempunyai filosofi luhur. Dengan demikian aksara Jawa ini jangan sampai terlupakan oleh generasi muda. Salah satu upaya pelestarian aksara Jawa dengan adanya materi aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah baik SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK. Kegiatan pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menunjang penyampaian materi pembelajaran yang bermakna. Salah satunya penggunaan media PUZPASARAWA dengan belajar sambil bermain menjadikan siswa merasa tertarik dan senang, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2022. Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Tahun 2022. Dalam blog <https://www.amongguru.com/pedoman-kurikulum-muatan-lokal-bahasa-jawa-tahun2022/> diunduh pada tanggal 21 November 2022.
- Andang Ismail. 2006. *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan. Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Yuli. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Jakarta: Flashbook.
- Briggs, Leslie J. 2001. *Instructional Design Principles and Applications*. Englewood Chiffs New Jersey Education, London: Harvard University Press.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani.
- Djati Prihantono. 2011. *Sejarah Aksara Jawa*. Jakarta: Java Litera.
- Elan. Dkk. 2017. Penggunaan Media Pazzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1)
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismail, Andang. 2011. *Education Games*. Jogjakarta: Pro U Media.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Mahaka Publishing
- KBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Available at: <http://kbbi.web>.
- Lasswell, H. D. 1972. *The Structure and Function of Communication in Society*. University of Illinois Press
- Misbach, Muzamil. 2010. "MediaPuzzle". <https://text-id.123dok.com/document/6zk38gomymacam-macam-puzzle-menurut-muzamil-misbach-2010-menyatakan-beberapa-bentuk-puzzle.html>
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda
- Nuriah, Alfiatun. 3013. "Efektivitas Kombinasi Pembelajaran Kooperatif Time Token Pictuce *Puzzle* Pada Materi System Peredaran Darah Di SMP N 2 Gabus Kabupaten Pati".

- Skripsi. Semarang: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Nurmalita, A., T.T. Hastuti, dan T. Hardiyanti. 2012. “Kartu Remi Jawa (KAREWA): Strategi Efektif Meningkatkan Minat Anak dalam Pembelajaran Aksara Jawa dengan Sistem Queen Card Game”. *Jurnal Pelita*, 7(1), hlm 39–46
- Rosdijati, Nani. 2012. *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga.
- Schramm, W. 1977. *Big Media Little Media*. London : Sage Public-Baverly Hills.
- Sudjana. 1997. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya
- Sutardjo, Imam. 2010. *Kajian Budaya Jawa*. Surakarta: Jurusan Sastra Daerah Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet
- Syukur, F. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Ujiyanti, Putu Rahayu. 2014. Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-journal PG-PAUD*. Vol: 2 No: 1. Singaraja: Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v2i1.3533>
- UU RI Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan. Anak. Jakarta: Asa Mandiri.
- Verelladevanka Adryamarthanino. 2021. Sejarah Aksara Jawa. Pada harian online Kompas.com <https://www.kompas.com/stori/read/2021/10/26/090000079/sejarah-aksara-jawa?page=all>
- Widiyana, Wayan. Dkk. 2019. Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA.
- Wirachmi, Ajeng. 2022. Ini Data Terbaru 5 Bahasa Daerah dengan Penutur Terbanyak. SINDOnews.com pada Jum'at, 21 Januari 2022 - 17:05 WIB oleh Litbang MPI <https://nasional.sindonews.com/read/663495/15/ini-data-terbaru-5-bahasa-daerah-denganpenutur-terbanyak-1642759291> diunduh pada tanggal 20 November 2022.