

**MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA SANDHANGAN
MANDASWARA BERBASIS TPACK (TECHNOLOGICAL PEDAGOGIC
CONTENT KNOWLEDGE)
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING)
PADA PESERTA DIDIK KELAS XII DI SMK NEGERI 1 PATI**

BEST PRACTICE



Disusun oleh:
Muhammad Adhytia Artha Kusuma

**PPG DALAM JABATAN KATEGORI 1 ANGGARAN 2
PRODI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

**MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA SANDHANGAN
MANDASWARA BERBASIS TPACK (TECHNOLOGICAL PEDAGOGIC
CONTENT KNOWLEDGE)
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING)
PADA PESERTA DIDIK KELAS XII DI SMK NEGERI 1 PATI**

Penulis : Muhammad Adhytia Artha Kusuma, S.Pd.

Pengampu Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Telah disetujui dan disahkan pada :

Tanggal : 27 November 2023

di : SMK Negeri 1 Pati

Pati, November 2023

Mengetahui
Kepala SMK N 1 Pati



Drs. Wartono
NIP. 196608111993101002

Guru Mapel Bahasa Jawa

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muh. Adhytia A. K.'.

Muh. Adhytia A. K., S.Pd.

Menyusun Cerita Praktik Baik (Best Practice)
Menggunakan Metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak)
Terkait Pengalaman Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran

Lokasi	SMK Negeri 1 Pati Jl. A. Yani No.2 Pati
Lingkup Pendidikan	SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)
Tujuan yang dicapai	Meningkatkan ketrampilan menulis aksara jawa sandhangan mandaswara berbasis <i>TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge)</i> dengan model pembelajaran <i>PBL (Problem Based Learning)</i> pada peserta didik kelas XII di SMK Negeri 1 Pati
Penulis	Muhammad Adhytia Artha Kusuma, S.Pd.
Tanggal	Pelaksanaan PPL : 14 November 2023 Penulisan Best Practice : 21 November 2023
Situasi Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.	<p>A. Latar Belakang Masalah</p> <p>Latar belakang masalah dari best practice ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi menulis <i>Aksara Jawa Sandhangan Mandaswara</i> antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak peserta didik yang tidak hafal aksara jawa. 2. Siswa menganggap keterpakaian aksara Jawa itu rendah. 3. Metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif. 4. Tagihan akhir yang kurang menarik bagi siswa. <p>Berdasarkan permasalahan diatas, praktik baik (best practice) perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan menggunakan model dan strategi yang tepat sehingga pembelajaran inovatif tercapai dengan baik. Oleh karena itu, penulis yang berperan sebagai guru mendesain pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis Aksara Jawa Sandhangan Mandaswara melalui pembelajaran berbasis <i>TPACK</i> dengan model pembelajaran <i>PBL (Problem Based Learning)</i>. Seperti contoh, guru menggunakan barcode disalah satu materi dengan tujuan setiap peserta didik bisa mempelajari materi tidak hanya membaca teks di buku, namun bisa berupa audio visual. Karena masih kurang familiar, ada beberapa peserta didik yang bingung untuk mengikuti. Namung dengan arahan dari guru, dibantu teman sejawat yang sudah bisa, maka semua anak bisa mengikuti inovasi tersebut dengan baik dan lancar. Peserta didik juga merasa lebih suka dengan inovasi ini karena dirasa tidak membosankan sehingga materi mudah untuk dipahami.</p> <p>Pada barcode yang diberikan, ada yang berupa youtube, power point, dan aplikasi aksara jawa yang bisa di</p>

	<p>instal pada smartphone sehingga bisa digunakan kapan saja yang tidak harus lagi membawa buku seperti pepak jawa atau buku referensi lain. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, diharapkan peserta didik tidak buta teknologi, sehingga bisa mengikuti perkembangan jaman.</p> <p>B. Penting untuk dibagikan Praktik pembelajaran ini sangat penting untuk dibagikan karena banyak guru yang masih menggunakan cara dan gaya lama atau tradhisional dalam mengajar. Seperti hanya memanfaatkan buku dan ceramah. Hal tersebut bisa disebabkan karena guru yang kurang update dengan tekhnologi dan kurangnya inovasi pada saat pembelajaran.</p> <p>C. Peran Dalam praktik ini saya berperan menjadi guru khususnya mata pelajaran Bahasa Jawa yang memfasilitasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Saya juga bertanggung jawab untuk melakukan proses pembelajaran secara efektif dengan menggunakan model, pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat dan inovatif, sesuai dengan pembelajaran Abad 21 untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan.</p>
<p>Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat.</p>	<p>Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, tentu saja banyak tantangan yang dihadapi oleh guru atau penulis juga oleh peserta didik, antara lain :</p> <p>A. Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru harus punya kreativitas yang tinggi agar tidak membosankan dalam membuat inovasi pembelajaran yang menarik. 2. Guru harus update terhadap perkembangan jaman dan teknologi yang semakin canggih. 3. Guru harus pintar membuat media pembelajaran yang menarik. <p>B. Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Karena masih kurang familiar, ada beberapa peserta didik yang bingung untuk mengikuti. 2. Membutuhkan jaringan internet di awal. <p>Dari tantangan yang sudah disebutkan, ada beberapa orang yang terlibat dalam praktik pembelajaran, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru sebagai pengajar yang harus menguasai kemampuan

	<p>pedagogik dan profesional.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik yang bermasalah dengan kesiapan belajar dan motivasi belajar. 3. Kepala sekolah sebagai pembuat kebijakan karena peserta didik boleh diizinkan membawa dan menggunakan ponsel merupakan salah satu dari kebijakan Kepala Sekolah. 4. Teman sejawat dan guru senior yang memberikan saran dan masukan dalam membuat inovasi belajar agar supaya bisa sesuai dengan kondisi belajar siswa maupun sekolah. <p>Ada beraneka ragam tantangan yang dihadapi pada saat inovasi diimplementasikan pada pembelajaran. Seperti contoh, guru menggunakan barcode disalah satu materi dengan tujuan setiap peserta didik bisa mempelajari materi tidak hanya membaca teks di buku, namun bisa berupa audio visual.</p> <p>Namun dengan arahan dari guru, dibantu teman sejawat yang sudah bisa, maka semua anak bisa mengikuti inovasi tersebut dengan baik dan lancar.</p> <p>Peserta didik juga merasa lebih suka dengan inovasi ini karena dirasa tidak membosankan sehingga materi mudah untuk dipahami.</p> <p>Pada barcode yang diberikan, ada yang berupa youtube, power point, dan aplikasi aksara jawa yang bisa di instal pada smartphone sehingga bisa digunakan kapan saja yang tidak harus lagi membawa buku seperti pepak jawa atau buku reverensi lain. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, diharapkan peserta didik tidak buta teknologi, sehingga bisa mengikuti perkembangan jaman. Selain itu, karena didalam ruangan tidak semua jaringannya bagus, peserta didik banyak terkendala karena susah untuk mengakses internet.</p>
<p>Aksi : Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya. Siapa saja yang terlibat/ apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini</p>	<p>Langkah - langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut, untuk guru bisa mengikuti seminar-seminar dalam pembuatan media pembelajaran sehingga lebih banyak ilmu dan pengalaman dalam membuat inovasi pembelajaran. Kemudian untuk peserta didik sendiri bisa dengan banyak belajar dan tidak menutup diri dengan perkembangan jaman serta teknologi yang ada.</p> <p>Kemudian guru dalam penerapan inovasi dengan menggunakan model PBL berbasis TPACK didalam pembelajaran, langkah-langkahnya sebagai berikut :</p> <p>A. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar, mengecek kesiapan peserta didik, berdoa,

memeriksa kehadiran peserta didik.

2. Guru memberikan pertanyaan pemantik.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Peserta didik mengerjakan soal **Pre Test** untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada **Quizziz. (TPACK)**.
5. Guru melakukan asesmen formatif dengan memberikan video materi sandhangan mandaswara melalui link berikut :
https://youtu.be/-E0CdY3ElR0?si=Y_1jnhaqbPCXuygT
Video juga bisa diakses melalui scan **barcode** berikut ini (TPACK) :



Untuk Link **APK (TPACK)** :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.etarions.ak.sarajawa>

bisa juga menggunakan **barcode (TPACK)** :



B. Kegiatan Inti.

6. Tanya jawab dengan peserta didik mengenai penulisan aksara Jawa yang kurang tepat pada gambar yang telah ditampilkan guru. (Integrasi ICT Tahapan Saintific menanya)
7. Peserta didik menyimak materi aksara Jawa pada PPT dan bertanya Jawab tentang penulisan aksara jawa sandhangan mandaswara. (Integrasi ICT Tahapan Saintific menanya)
8. Masing-masing peserta didik bisa membuka aksara Jawa online. (TPACK)
9. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok dipilih dengan memperhatikan sebaran kemampuan (heterogen).
10. Guru menjelaskan cara kerja dalam kelompok belajar.
11. Peserta didik menyimak penjelasan tugas LKPD untuk

menganalisis isi teks aksara Jawa sandhangan mandswara dan membuat aksara latin menjadi aksara Jawa yang menggunakan sandhangan mandaswara.

12. Peserta didik berdiskusi tentang tugas LKPD secara berkelompok.
13. Peserta didik secara berkelompok melakukan penyelidikan untuk menyimpulkan aksara Jawa sandhangan mandaswara yang di teks aksara Jawa.
14. Sebagai bahan referensi siswa dapat membuka bahan ajar yang sudah diberikan melalui link atau barcode.
15. Guru membimbing penyelidikan baik secara individu maupun kelompok dengan bertanya jawab.
16. Masing - masing wakil kelompok peserta didik menyajikan atau memaparkan hasil diskusi kelompok (hasil difoto dikirim ke grub untuk ditampilkan pada LCD).
17. Pendidik mengamati dan memberikan masukan pada masing-masing kelompok.
18. Peserta didik bisa menanggapi hasil pekerjaan dari kelompok lain.
19. Peserta didik mengerjakan **Post Test** pada **Quizziz. (TPACK)**.
20. Peserta didik Bersama guru membuat kesimpulan pembelajaran menulis aksara Jawa sandhangan mandaswara.
21. Mengumpulkan hasil diskusi LKPD.
22. Peserta didik mengerjakan soal post tes.

C. Penutup

23. Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi hasil pembelajaran.
24. Peserta didik menerima informasi tindak lanjut penugasan terkait dengan materi yang telah dipelajari.
25. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari minggu depan.
26. Kegiatan terakhir ditutup dengan berdo'a Bersama dan salam.

Dalam hal ini yang terlibat dalam mengatasi tantangan ini adalah Kepala Sekolah yang berperan memberikan kebijakan untuk memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dan mendukung segala keperluan yang dibutuhkan oleh guru, berikutnya yang terlibat adalah guru itu sendiri yang memberikan materi, motivasi, mengenalkan pendekatan, model,

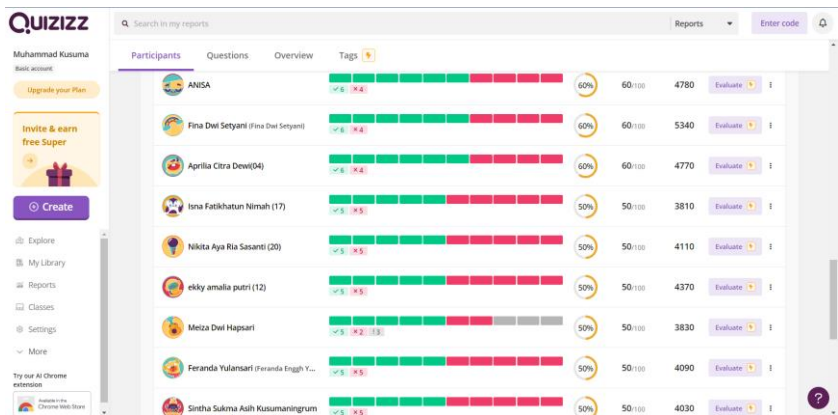
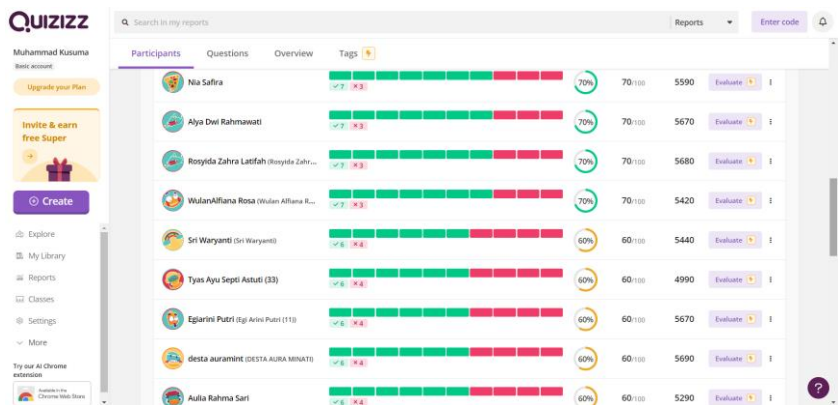
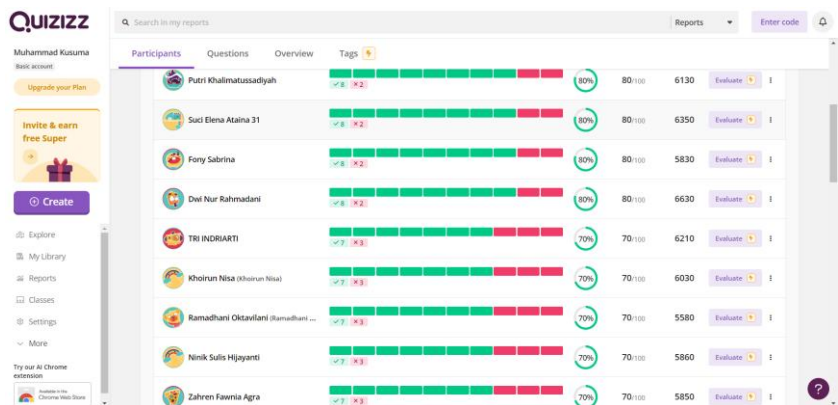
	<p>metode, dan media pembelajaran inovatif, kemudian yang ikut berperan adalah teman sejawat sesama guru yang memberikan masukan saat proses dan pelaksanaan praktik pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, dan yang terakhir adalah peserta didik yang berperan sebagai subjek dan objek pembelajaran. Subjek disini adalah sebagai pelaku atau pusat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan objek adalah peserta didik berperan sebagai objek penerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru.</p> <p>Sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini adalah guru menggunakan buku panduan bahasa jawa, aplikasi power point, LCD dan laptop. Dari peserta didik menggunakan buku pendamping bahasa jawa, bahan ajar yang disusun oleh guru, LKPD, dan lembar observasi guru. Guru juga harus memahami mengenai model pembelajaran yang digunakan, kemampuan guru menggunakan teknologi aplikasi, perangkat pembelajaran guru. Peningkatan kemampuan guru dalam penguasaan materi, penggunaan metode dan model pembelajaran inovatif dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini mendukung kesuksesan strategi yang direncanakan.</p>
<p>Refleksi Hasil dan dampak Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidak berhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut</p>	<p>Dari hasil refleksi pembelajaran yang dilakukan peserta didik pada akhir pembelajaran dapat berdampak pada peserta didik secara keseluruhan merasa senang dan tambah kreatif dengan pembelajaran menulis aksara jawa sandhangan mandaswara menggunakan sarana aplikasi, youtube dan power point dengan model pembelajaran Problem Based Learning. Penggunaan model dan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat menulis dan menganalisis teks aksara jawa sandhangan mandaswara. Adapun faktor yang menjadi keberhasilan dalam aksi ini adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, peserta didik dapat belajar secara aktif dan kreatif bebas bereksperimen, mengekspresikan imajinasi, dan semua cara yang berfariasi sehingga anak tidak jenuh dalam pembelajaran. 2. Menggunakan media pembelajaran yang tidak dibatasi dan bisa menggunakan TPACK sebagai sarana untuk mempermudah dalam belajar. Selain itu dengan

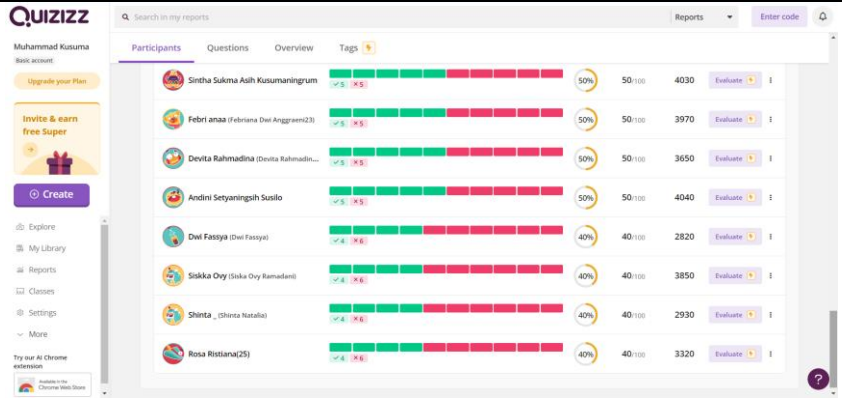
memanfaatkan smartphone dalam pembelajaran peserta didik merasa lebih antusias dalam pembelajaran.

3. Pembelajaran berbasis TPACK sangat merubah situasi belajar di dalam kelas menjadi menyenangkan. Mulai dari ketika peserta didik mengisi assesment diagnostic, mengerjakan post test pada quizizz, media pembelajaran yang dikemas dengan QR Code sehingga peserta lebih mudah mengakses dari smartphone masing-masing.

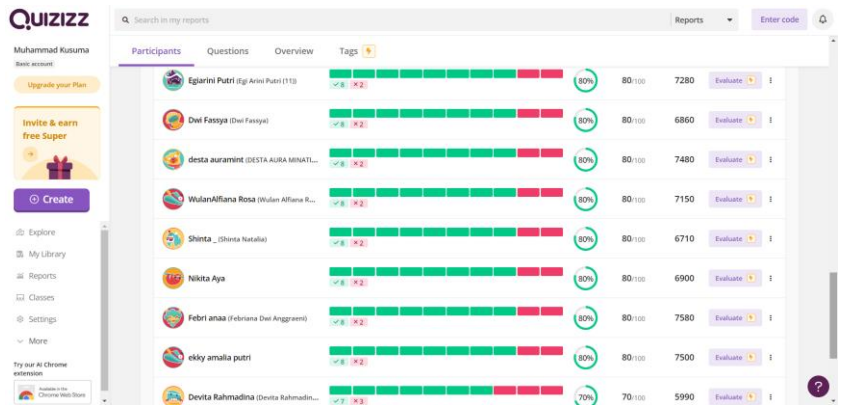
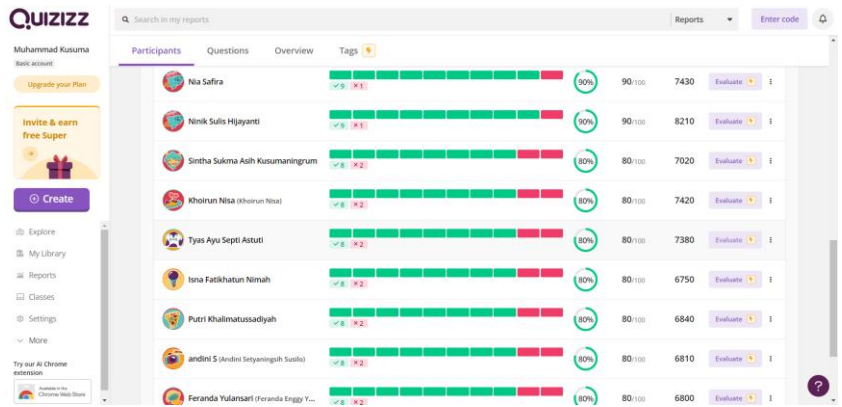
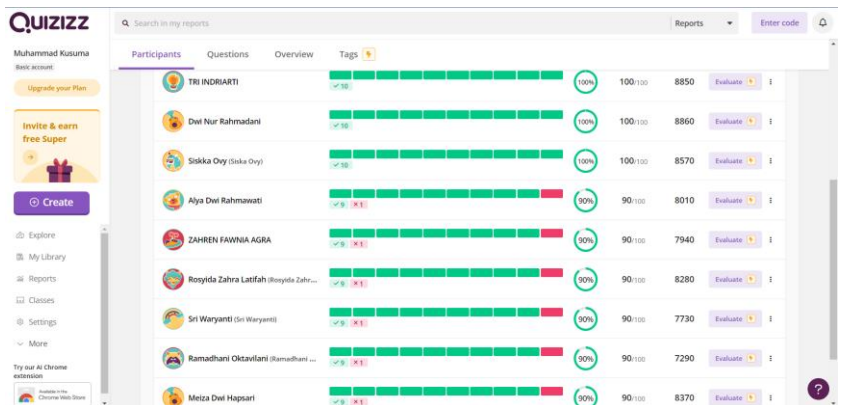
Melihat beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran inovatif dapat tercipta jika model dan media pembelajaranyang ditentukan tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

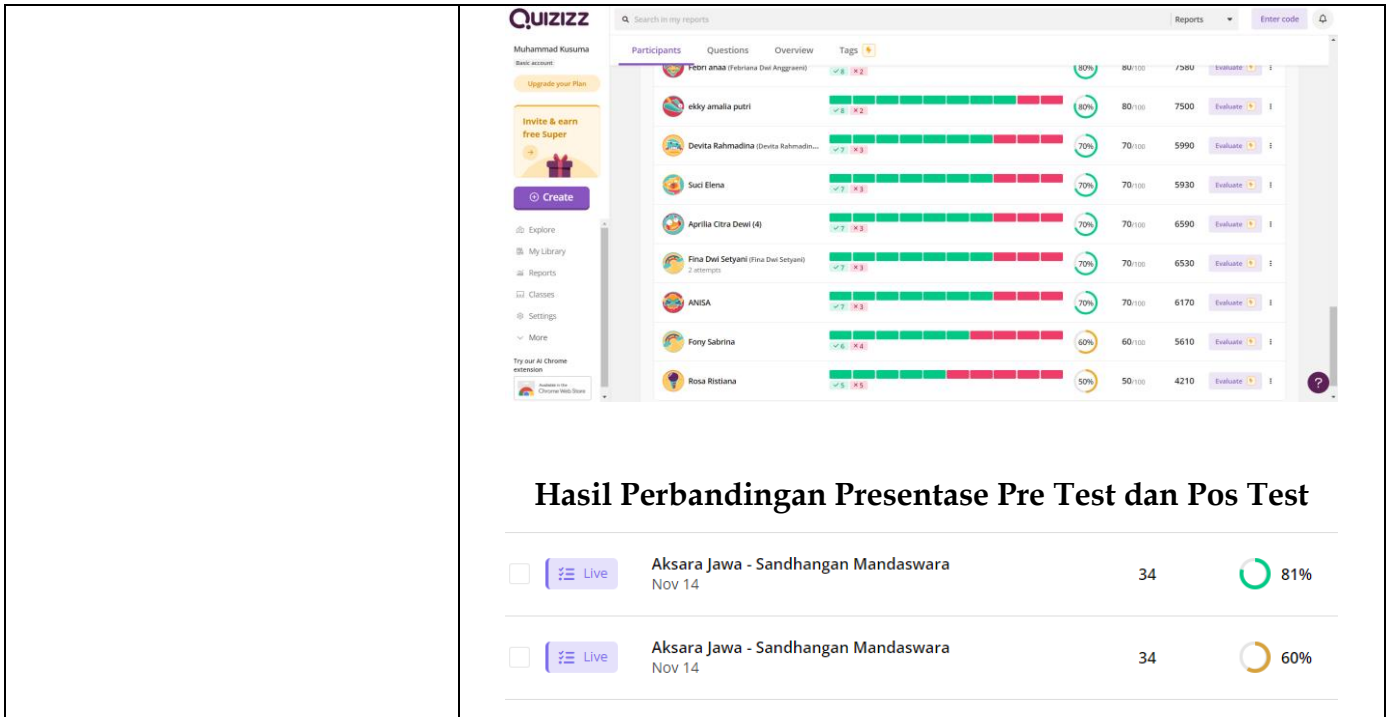
PreTest





PostTest





Kesimpulan :

Pada materi menulis aksara Jawa menggunakan media TPACK (Barcode Apk dan Youtube) aksara Jawa ada peningkatan pada belajar siswa pada materi aksara Jawa. Pada proses pembelajaran siswa lebih sering aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan bahwa sebelum diberikan materi peserta didik mendapatkan perolehan rata-rata kelas sebesar 60% dimana angka tersebut belum menunjukkan ketuntasan minimal (KKM), kemudian setelah diberikan materi dengan berbagai media yang digunakan, dilakukan post test dengan soal yang sama dan ada kenaikan nilai rata-rata kelas menjadi 81% yang menunjukkan sudah tuntas KKM.

Daftar Pustaka

- Darusuprpta. 2002. Pedoman Penulisan Aksara Jawa. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama
- Panitia Kongres Bahasa Jawa 1991. 1991. Keputusan Kongres Bahasa Jawa 1991. Semarang: Panitia Kongres Bahasa Jawa 1991