



**PROYEK JAVHISTOGRAFI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS  
DAN TRILITERASI MEMBUAT TEKS DESKRIPTIF  
KREATIF BERBAHASA JAWA**

**Agung Vendi Setyawan**

*Sekolah Dasar Negeri 3 Pundusari, Wonogiri, Jawa Tengah, Indonesia*

*Contributor Email: [agungvendisetjawan87@gmail.com](mailto:agungvendisetjawan87@gmail.com)*

**Received:** Oct 27, 2021

**Accepted:** Jun 9, 2023

**Published:** Jul 30, 2023

**Article Url:** <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/625>

**Abstract**

*The Javhistografi poster project is a local content-based learning project for the Java language. This learning aims to develop creativity and trilateration (literacy, digital, cultural, and civic literacy) in the sixth-grade students of State Elementary School Tamanan 2 Kalasan with a total of 26 children in Semester I of the 2019/2020 Academic Year. The research method refers to the ADDIE development model (analysis, design, implementation, and evaluation) carried out by a combination model method. The results obtained were: (1) children who worked together in groups to complete tasks were 76.92% predicated B (good) and 23.08% predicated A (very good); (2) student skill assessment showed that 11.54% had B+ predicate and 88.46% B predicated; and (3) material understanding of temple and museum relics reached 63% and 79%, respectively. Student responses indicate that: (1) 96.15% agree that this learning model fosters independence; (2) as many as 88.46% agree that this learning model trains collaboration between students; (3) as many as 76.92% consider learning fun; (4) as much as 53.85% motivate students to want to read; (5) as many as 92.31% of students think that the device can be used for useful things; (6) as many as 96.15% of students feel they are participating in the effort to preserve historical heritage; (7) as many as 88.46% of students can learn graphic design; and (8) 96.15% thought that the Kahoot quiz was fun for an evaluation tool.*

**Keywords:** *Creativity; Triliteration; Project-Based Learning; Javanese Language; Javhistografi.*

---

## **Abstrak**

*Proyek poster Javahistografi merupakan pembelajaran berbasis proyek muatan lokal Bahasa Jawa. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan triliterasi (literasi baca tulis, digital, budaya dan kewargaan) pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Tamanan 2 Kalasan sejumlah 26 anak di Semester I Tahun Ajaran 2019/2020. Tugas individual dikerjakan secara berkelompok, diawali dengan pencarian literatur tentang peninggalan sejarah (candi dan museum), mengubah informasi yang diperoleh menjadi teks deskriptif berbahasa Jawa, membuat poster menggunakan aplikasi Canva, presentasi karya, evaluasi, dan refleksi. Metode penelitian merujuk pada model pengembangan ADDIE (analisis, desain, implementasi, dan evaluasi). Hasil yang diperoleh: (1) anak yang bekerjasama saat berkelompok untuk menyelesaikan tugas sebesar 76,92% berpredikat B (baik) dan 23,08% berpredikat A (amat baik); (2) penilaian keterampilan siswa menunjukkan sebanyak 11,54% berpredikat B+ dan 88,46% berpredikat B; dan (3) pemahaman materi tentang peninggalan candi dan museum masing-masing mencapai 63% dan 79%. Tanggapan siswa menunjukkan bahwa: (1) sebanyak 96,15% setuju bahwa model pembelajaran ini memupuk kemandirian; (2) sebanyak 88,46% menyetujui bahwa model pembelajaran ini melatih kerjasama antarsiswa; (3) sebanyak 76,92% menganggap pembelajaran yang menyenangkan; (4) sebanyak 53,85% memotivasi siswa untuk mau membaca; (5) sebanyak 92,31% siswa menganggap gawai dapat digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat; (6) sebanyak 96,15% siswa merasa ikut serta dalam usaha melestarikan peninggalan sejarah; (7) sebanyak 88,46% siswa dapat belajar desain grafis; dan (8) 96,15% menganggap bahwa kuis Kahoot menyenangkan untuk alat evaluasi.*

**Kata Kunci:** *Kreativitas; Triliterasi; Pembelajaran Berbasis Proyek; Bahasa Jawa; Javahistografi.*

---

## **A. Pendahuluan**

Salah satunya tanda era revolusi industri 4.0 yakni dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat. Para produsen gawai berlomba-lomba menawarkan berbagai tipe gawai dengan berbagai fitur menarik. Berbagai informasi kini lebih mudah dan cepat dengan adanya internet sebagai media penyebarannya. Komunikasi jarak jauh pun semakin mudah dengan adanya berbagai aplikasi pendukungnya.

Kemajuan pendidikan diiringi oleh kemajuan TIK. Digitalisasi pendidikan mulai diterapkan oleh sekolah, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pembelajaran diharapkan memanfaatkan sumber-sumber belajar nonbuku melalui berbagai aplikasi pembelajaran

dalam jaringan (daring) yang semakin menjamur. Aplikasi tersebut banyak tersedia dan dapat diunduh dengan mudah, baik berbayar maupun gratis. Berbagai kemudahan belajar menggunakan aplikasi gawai tersebut diharapkan menjadikan anak dapat belajar di mana saja dan kapan saja.

Ada dampak positif dan negatif dengan adanya kemajuan teknologi digital saat ini. Salah satu dampak positif yang muncul yakni menjadikan penggunaannya lebih cepat memperbarui informasi, berkomunikasi, dan menjadi orang literat. Di sisi lain, berbagai dampak negatif juga lebih banyak. Penggunaan gawai yang tidak terkontrol berakibat pada terjadinya perubahan akhlak dan mental. Contohnya, anak yang kecanduan gim daring akan lupa waktu kapan mereka belajar dan kapan mereka membantu orang tua. Sifat egois, individualis, dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar juga akan muncul pada diri anak tersebut. Gim daring yang seringkali memuat unsur kekerasan dan hal-hal yang berbau tabu akan membawa dampak pada tingkah laku anak. Mereka akan mudah meniru dan menjadi sosok yang temperamental, mudah marah, dan suka berkelahi. Kesehatan pun juga akan terganggu jika anak sudah kecanduan gawai. Misalnya, nyeri punggung dan menurunnya daya penglihatan hingga *low vision* jika hal tersebut terus menerus dilakukan.

Meningkatnya jumlah penderita *gaming disorder* atau gangguan jiwa karena kecanduan gawai akibat bermain gim daring di kalangan anak-anak usia sekolah menjadi permasalahan pelik di dunia pendidikan. Guna menghindari *gaming disorder*, maka orang tua hendaklah memberikan batasan baik waktu, konten, dan tempat penggunaannya. Di sisi lain, guru di sekolah pun hendaklah senantiasa memberikan arahan agar penggunaan gawai tidak disalahgunakan hanya untuk bermain saja. Guru perlu mencari cara kreatif dalam mengarahkan siswa menggunakan gawai untuk hal-hal positif yang dikaitkan dengan materi pelajaran di sekolah.

Berhubungan dengan gawai, kondisi yang terjadi pada siswa kelas VI SD Negeri Tamanan 2 Kalasan juga menjadi perhatian khusus. Dari jumlah siswa kelas VI sebanyak 26 anak, terdapat 16 anak yang sudah

memiliki gawai sendiri. Sebanyak 23,06% anak menghabiskan waktu untuk bermain gawai di rumah. Durasi penggunaan gawai dalam waktu sehari semalam cukup tinggi. Terdapat 14 anak menggunakan gawai dengan durasi 1 s.d. 2 jam, 7 anak menggunakan gawai lebih dari 2 jam, dan 5 anak menggunakan gawai kurang dari 1 jam bahkan ada yang tidak pernah sama sekali sebanyak 1 orang anak. Seorang anak yang tidak menggunakan gawai sama sekali dikarenakan kondisi ekonomi keluarga yang tidak memungkinkan untuk memiliki gawai canggih. Penggunaan gawai untuk sarana belajar juga belum maksimal. Terdapat 61,54% dari 26 siswa kelas VI yang hanya kadang-kadang menggunakan gawai untuk belajar. Tingkat penggunaan gawai untuk sarana berkreasi misalnya mengedit foto dan gambar ada 80,77% dari 26 siswa yang ada. Aplikasi yang telah mereka gunakan seperti Kinemaster, Canva, Foto Editor, Piscart, Pixel Lab, dan Viva Video. Hal tersebut belum maksimal karena belum mengarah pada proses pembelajaran.

Bahasa Jawa sebagai bahasa ibu belum diimplementasikan dengan baik penggunaannya oleh generasi muda saat ini. Hal tersebut sama dengan yang terjadi pada siswa kelas VI di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan. Dari 26 siswa, terdapat 17 anak yang berkomunikasi dengan orang tua di rumah menggunakan bahasa Jawa ngoko lugu. Ada 2 anak yang telah menggunakan bahasa Jawa krama inggil dan 7 anak lainnya menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan orang tua. Hal lain yang menjadi perhatian yakni saat anak diberikan tugas mengarang berbahasa Jawa. Sebanyak 61,54% anak mengalami kesulitan saat mengarang menggunakan bahasa Jawa.

Permasalahan penggunaan gawai dan bahasa Jawa yang belum optimal menjadikan acuan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Tanggal 21 Februari 2020 bertepatan dengan peringatan Hari Bahasa Ibu Internasional atau *International Mother Language Day*, penulis menjadikan momen spesial tersebut untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek dengan berliterasi sekaligus berkreasi menggunakan gawai dan bahasa Jawa dengan optimal. Pembelajaran yang dilakukan yakni mengajak

siswa untuk membuat poster yang berisikan gambar peninggalan sejarah dengan disertai teks deskriptif berbahasa Jawa.

Berdasarkan beberapa latar belakang permasalahan tersebut, maka salah satu permasalahan yang segera dicari solusinya yakni “Bagaimana pembelajaran berbasis proyek *Javhistografi* dapat dijadikan sarana mengembangkan kreativitas dan triliterasi membuat teks deskripsi berbahasa Jawa siswa kelas VI di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan?”

Tujuan pembelajaran berbasis proyek *Javhistografi* ini antara lain: (1) mengarahkan siswa dalam menggunakan gawai untuk belajar sekaligus berkreasi dengan mengintegrasikan berbagai literasi baik baca tulis, digital, budaya dan kewargaan; (2) mengajak siswa untuk gemar membaca dan memahami inti bacaan; (3) mengajak siswa untuk menulis teks deskriptif berbahasa Jawa sesuai kaidah tata bahasa Jawa; dan (4) mengajak siswa ikut berpartisipasi dalam melestarikan bahasa Jawa dan berbagai peninggalan sejarah dalam bentuk poster edukasi.

Salah satu upaya menyiapkan Generasi Emas 2045 yakni membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21 yang terdiri dari tiga hal penting yakni karakter, literasi dasar, dan berbagai kompetensi. Kualitas karakter digunakan oleh peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar secara dinamis. Literasi dasar digunakan untuk bekal keterampilan hidup sehari-hari. Kompetensi diperlukan peserta didik agar siap dalam memecahkan berbagai permasalahan yang kompleks.

Kemendikbud (2019) menyebutkan bahwa literasi merupakan kemampuan dalam menggunakan berbagai keterampilan yang meliputi enam literasi dasar yakni literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, budaya, dan kewargaan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia hingga saat ini gencar dalam membudayakan literasi. Di lingkungan sekolah, guru harus kreatif dan berinovasi agar literasi dapat menjadi kebiasaan yang membudaya dalam diri siswa.

Sejalan perkembangan TIK saat ini, guru di sekolah perlu mengembangkan multiliterasi yang tidak terlepas dari materi ajar dengan penggunaan media digital agar dapat mengembangkan daya kreativitas

siswa. Yunus Abidin, dkk (2017: 3) menyebutkan bahwa multiliterasi merupakan salah satu keterampilan memahami sekaligus menyatakan ide-ide dan informasi dengan menggunakan berbagai cara melalui bentuk teks konvensional maupun teks inovatif, simbol, dan multimedia. Hal ini sejalan dengan pandangan C. Luke dalam Kirst (2005: 41) yang menjelaskan bahwa multiliterasi sebagai kemampuan memandang pengetahuan secara integratif, tematik, multimodal, dan interdisipliner. Dari berbagai pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa multiliterasi merupakan pengembangan literasi yang memadukan keterampilan literasi dasar, literasi media, dan literasi kurikulum.

Praktik pembelajaran terbaik yang dilakukan penulis dengan pembelajaran berbasis proyek Javhistografi menekankan pada implementasi tiga literasi dasar atau triliterasi. Ketiga literasi dasar tersebut meliputi literasi baca tulis, literasi digital, dan literasi budaya dan kewargaan.

Salah satu modal utama menghadapi revolusi industri 4.0 yakni kreatif. Untuk membentuk insan yang kreatif, guru harus mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan mengajak siswa untuk terampil mengekspresikan gagasan mereka melalui pemanfaatan fasilitas yang ada di lingkungan sekitarnya. Fryer mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan seni ekspresif yang melibatkan pengekspresian gagasan, perasaan, dan penggunaan berbagai macam cara untuk melakukannya. Kreativitas tersebut dapat meliputi unsur-unsur simbolisme, bermain peran, menggambar (grafis, ilustrasi), melukis, menjiplak, mencetak, menggrafir, mematung, fotografi, pembuatan peta, meniru, dan mendeskripsikan (Florence Beetlestone, 2012).

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal (mulok) wajib bagi diajarkan pada jenjang sekolah dasar (SD) dan madrasah di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini diatur oleh Peraturan d Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013. Rata-rata jumlah jam pembelajarannya pun terbatas, hanya 2 jam pelajaran setiap minggunya. Materi ajar yang harus diajarkan juga relatif banyak.

Berkaitan dengan pembelajaran proyek yang dilakukan oleh penulis, materi yang disampaikan yakni tentang teks deskriptif tentang peninggalan sejarah. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar (KD) pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa kelas VI SD, yakni KD 3.1. Memahami teks deskriptif tentang museum dan peninggalan sejarah dan KD 4.1. Menyampaikan teks deskriptif tentang museum dan peninggalan sejarah.

Teks deskriptif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia versi daring memiliki arti sebuah teks yang menggambarkan apa adanya. Teks berisi gambaran suatu tempat secara nyata sehingga pembaca dapat seolah-olah berada dan merasakan pada tempat tersebut.

Pengambilan materi muatan lokal Bahasa Jawa dikarenakan bahasa Jawa merupakan bahasa ibu yang kaya akan kosakata. Menurut *Good News From Indonesia* dalam postingan di akun instagram-nya pada 31 Oktober 2019 menyebutkan bahwa bahasa Jawa menjadi bahasa kedua yang paling banyak digunakan orang Indonesia dan bahasa ke-14 paling banyak digunakan di dunia dengan memiliki tiga tingkat tutur kata yakni *ngoko*, *krama madya*, dan *krama inggil*.

Kreativitas guru sangat diperlukan dalam menciptakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa sekaligus menyenangkan. Salah satunya dengan menerapkan sebuah model pembelajaran. Miftahul Huda (2017: 73) menjelaskan bahwa model pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, pengajaran konsep informasi, berbagai cara berpikir, dan studi nilai sosial yang mengaktifkan siswa dalam berbagai tugas kognitif dan sosial tertentu.

Berbagai model pembelajaran dapat diterapkan oleh guru dengan disesuaikan pada situasi dan kondisi. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi untuk mengaktifkan siswa yakni pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning (PjBL)*. Barell, Baron, dan Grant dalam Warsono dan Hariyanto (2013: 153) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran autentik berupa proyek untuk memotivasi siswa belajar mengatasi masalah tertentu secara kontekstual melalui pengorganisasian pertanyaan. Penjelasan lain juga disampaikan

oleh Bell dalam Muhammad Faturrohman (2017: 120) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menekankan pemahaman peserta didik untuk bereksplorasi, menilai, menginterpretasi, dan mensintesis informasi melalui cara-cara yang bermakna.

Dari berbagai penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran siswa aktif untuk bereksplorasi, menginterpretasi, dan mensintesis informasi yang diperoleh dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna. Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip, manfaat, dan langkah-langkahnya. Muhammad Faturrohman (2017: 121-125) menyebutkan tentang prinsip, manfaat, dan langkah-langkah PjBL. Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip, yaitu: (a) sentralistik; (b) pertanyaan pendorong/ penuntun; (c) investigasi konstruktif; (d) otonomi; dan (e) realistik. *PjBL* juga memberikan berbagai manfaat diantaranya yakni: (a) siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran; (b) siswa dapat memecahkan permasalahan; (c) siswa menjadi aktif; (d) meningkatkan kolaborasi siswa; (e) siswa bertanggung jawab dalam mengelola informasi; (f) siswa dapat melihat kembali hasil akhir berupa produk yang dapat diamati dan dievaluasi; dan (g) meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola berbagai sumber/ bahan/ alat untuk menyelesaikan tugas. Disebutkan pula bahwa PjBL terdiri dari beberapa langkah antara lain: (a) penentuan proyek; (b) perencanaan langkah-langkah proyek; (c) penyusunan jadwal proyek; (d) penyelesaian dengan fasilitasi dan mentoring guru; (e) presentasi atau publikasi proyek; dan (f) evaluasi proses dan hasil proyek.

Poster edukasi *Javhistografi* merupakan salah satu inovasi penulis berupa media pembelajaran visual dalam wujud poster bermuatan pendidikan dengan memakai bahasa Jawa sebagai bahasa pengantarnya. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2017: 13) menyatakan bahwa poster merupakan salah satu sajian visual yang jelas dan menarik sehingga dapat menarik perhatian orang yang melihatnya. *Javhistografi* adalah salah satu

inovasi pembelajaran daring yang dilakukan oleh siswa kelas VI di SDN Tamanan 2 Kalasan. Javhistografi merupakan akronim dari kata Java (Jawa), history (sejarah), dan infografi. Febrianto Saptodewo (2014: 194) menyebutkan bahwa dalam bahasa Inggris, infografis berasal dari kata *infographics* yang mengandung arti penyampaian informasi kepada pembaca yang bersifat kompleks sehingga mudah dipahami dengan cepat dalam bentuk visualisasi data. Kata *Javhistografi* penulis susun dari tiga kata yakni *Java* (Jawa), *history* (sejarah), dan *grafi* (gambar).

Inti dari pembelajaran ini adalah mengajak anak untuk membuat rangkuman berupa teks deskriptif tentang peninggalan sejarah dalam bentuk poster digital berbahasa Jawa. Terlebih dahulu siswa dibimbing mengunduh sekaligus menggunakan aplikasi *Canva*, *Nulis Aksara Jawa*, dan *Remove.bg* (mengedit background gambar). Selanjutnya setiap siswa diberi tugas secara individual untuk mencari literatur tentang salah satu candi dan museum yang bertujuan untuk mendidik anak bekerja sama dalam tim dan memfasilitasi anak yang tidak memiliki gawai, pengerjaan dilakukan secara berkelompok. Hal ini sebagai implementasi kolaborasi dan komunikasi sesuai nafas pembelajaran abad 21. Pengerjaan dapat diselesaikan di rumah dengan catatan memberikan pesan kepada orang tua atau wali siswa untuk tidak mengerjakan, hanya sebatas memberi arahan. Hasil karya siswa dikirim melalui pesan *WhatsApp*. Jika terdapat kesalahan dalam hal kebahasaan dan tampilan gambar, guru mengirim kembali karya siswa dengan memberikan tanda pada bagian yang salah. Siswa pun dapat mengirim ulang hasil perbaikannya kembali. Inilah proses umpan balik langsung dalam pembelajaran meskipun dikemas secara daring.

## B. Metode

Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek Javhistografi ini merujuk pada metode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Endang Widi Winarni (2018: 263-265) menyebutkan bahwa secara garis besar model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk

seperti model, strategi, metode, media, dan bahan ajar yang meliputi *analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluation* atau dalam bahasa Indonesia berarti analisis, desain/ perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap pendefinisian meliputi analisis peserta didik, tujuan, dan materi pelajaran. Kuesioner tersebut dibagikan kepada siswa pada tanggal 20 Maret 2020. Pada tahap ini juga perlu ditentukan tujuan pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa kelas VI yang tepat yakni: (1) memahami teks deskriptif tentang museum dan peninggalan sejarah; dan (2) menyampaikan teks deskriptif tentang museum dan peninggalan sejarah.

Objek praktik pembelajaran terbaik ini adalah mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa kelas VI Semester Genap. Materi pokok pembelajaran yakni teks deskriptif tentang peninggalan museum dan sejarah. Tahap perancangan berupa pembuatan sketsa alur pembelajaran berbasis proyek yang akan dilakukan sketsa produk yang akan dihasilkan oleh peserta didik.

Tahap pengembangan meliputi realisasi rancangan model pembelajaran berbasis proyek dan produk yang dihasilkan siswa. Hal-hal yang dipersiapkan antara lain: (a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP; (b) pembuatan lembar observasi; (c) lembar penilaian karakter spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (e) pembuatan undian topik; (f) pembuatan lembar penilaian hasil proyek oleh siswa; dan (g) pembuatan kuesioner pascaprojek Javhistografi.

Tahap implementasi meliputi realisasi rancangan model pembelajaran berbasis proyek di kelas. Siswa dibimbing guru dalam merancang dan menghasilkan produk poster digital menggunakan gawai memakai aplikasi Canva. Siswa melakukan uji coba produk dengan pendampingan guru di kelas. Selanjutnya siswa menyelesaikan produk proyek secara daring.

Tahap evaluasi meliputi refleksi dan mengevaluasi dampak pembelajaran yang telah dilakukan secara kritis baik oleh guru maupun

beserta peserta didik. Untuk peserta didik, guru membagikan kuesioner pascaprojek pada tanggal 15 Maret 2020.

Waktu pelaksanaan praktik pembelajaran terbaik ini dilakukan pada Semester II Tahun Ajaran 2019/2020. Pelaksanaannya pada bulan Februari hingga Maret 2020. Pelaksanaan terbagi dalam 2 (dua) jenis yakni melalui tatap muka dan dalam jaringan (daring). Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek terdiri dari 5 (lima) tahapan pokok yang terdiri atas: (1) pertanyaan mendasar; (2) mendesain perencanaan; (3) menyusun jadwal penyelesaian; (4) monitoring kemajuan proyek; (5) menguji hasil; dan (6) evaluasi pengalaman belajar.

Hasil validasi model pembelajaran dari dua orang validator menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek Javhistografi layak untuk dikembangkan dengan tingkat kevalidan sebesar 95%. Ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yakni pada tahap evaluasi dan penilaian yang harus jelas tahapannya sehingga perlu diberikan tahap-tahap penilaiannya. Selain itu perlu diberikan konfirmasi dengan cepat kepada peserta didik yang belum memahami materi. Berikut tabel hasil validasi model pembelajaran oleh validator ahli model pembelajaran.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Pembelajaran berbasis proyek *Javhistografi* terdiri dari 5 (lima) tahapan pokok yang terdiri atas: (1) pertanyaan mendasar; (2) mendesain perencanaan; (3) menyusun jadwal penyelesaian; (4) monitoring kemajuan proyek; (5) menguji hasil; dan (6) evaluasi pengalaman belajar.

#### **1. Hasil**

Subjek pelaksanaan praktik pembelajaran terbaik ini yakni siswa kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 26 anak terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sebelum melakukan pembelajaran berbasis proyek, guru meminta izin dan memberikan pemberitahuan kepada orang tua/ wali siswa melalui pesan Whatsapps. Hal tersebut dilakukan pada 20 Maret 2020. Intinya yakni meminta izin agar anak membawa gawai ke sekolah untuk keesokan harinya.

Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan 3 (tiga) tahap pembelajaran berbasis proyek pada Jumat, 21 Februari 2020 yang terdiri dari: (1) pertanyaan mendasar; (2) mendesain perencanaan; dan (3) menyusun jadwal penyelesaian.

Pada tahap pertanyaan mendasar dilakukan pengelompokan siswa. Siswa berhitung 1 s.d. 5 lalu berkelompok sesuai urutan hitungan. Siswa lalu menamai kelompoknya dengan sesuka hati berdasarkan hasil diskusi singkat. Kelompok siswa yang telah dibuat yakni kelompok Candi sambisari, Candi Ratu Boko, Candi Bubrah, Candi Merak, dan Candi Borobudur. Ada 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang dan ada 1 kelompok yang beranggotakan 6 orang. Lalu guru melakukan pembagian topik untuk masing-masing siswa. Pembagian topik peninggalan sejarah berupa candi dan museum dilakukan secara acak. Setiap siswa mengambil 2 undian yang berbeda (1 candi dan 1 museum).

Pada tahap mendesain perencanaan, siswa memperhatikan arahan guru secara berkelompok. Setiap kelompok memperhatikan penjelasan guru tentang prosedur pembelajaran berbasis proyek yang akan dilakukan. Setiap kelompok mengikuti arahan guru untuk mengunduh aplikasi *Canva* dan *Nulis Aksara Jawa* melalui *Play Store*. Setiap kelompok mengikuti arahan guru cara menggunakan aplikasi *Nulis Aksara Jawa* beserta cara mengunduh hasilnya. Setiap kelompok mengikuti arahan guru untuk mengunduh gambar melalui *Google*. Setiap kelompok mengikuti arahan guru untuk mengedit gambar dan hasil aksara Jawa dari aplikasi *Nulis Aksara Jawa* yang telah diunduh menggunakan *Remove BG*. Setiap kelompok mengikuti arahan guru dalam proses membuat poster menggunakan aplikasi *Canva* dengan mengombinasikan teks, gambar, dan warna. Setiap kelompok berdiskusi untuk pembagian tugas masing-masing anggota kelompok (pengumpulan informasi, merancang produk, dan pengerjaan proyek).

Pada tahap menyusun jadwal penyelesaian proyek, setiap kelompok mendiskusikan waktu penyelesaian proyek. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk pintar dalam membagi waktu.

Tahap pembelajaran berbasis proyek berikutnya yakni monitoring keaktifan dan perkembangan proyek. Siswa mengerjakan proyek secara daring dan guru melakukan pantauan keaktifan kerja siswa. Tahap ini berlangsung selama 2 minggu (22 Februari s.d. 6 Maret 2020). Dalam jangka waktu 2 minggu setiap siswa harus menyelesaikan 2 proyek poster dan mengirimkan hasilnya kepada guru melalui grup WhatsApp. Setiap anggota kelompok bekerjasama dalam menyelesaikan proyek poster digital: (a) mencari literatur melalui internet/ buku; (b) merangkum; (c) menyalin dan menyunting informasi yang diperoleh dari teks berbahasa Indonesia ke teks berbahasa Jawa; (d) mengumpulkan dan mengedit gambar mentah menggunakan *Remove BG*; (e) menggabungkan teks dan gambar pada aplikasi *Canva*; (f) mengirim hasil poster melalui pesan WhatsApp. Setiap siswa mengumpulkan 2 poster (1 poster candi dan 1 poster museum). Siswa yang tidak memiliki gawai bekerja kelompok dengan temannya yang lokasinya berdekatan.

Tahap berikutnya yakni menguji hasil. Tahap ini dilaksanakan pada Jumat, 7 Maret 2020. Setiap siswa mempresentasikan hasil poster digital secara individual di depan kelas. Setiap kelompok siswa dari kelompok lain memberikan apresiasi berupa penilaian, kritik, dan saran. Pemberian nilai oleh siswa dengan cara memberikan tanda bintang pada lembar penilaian karya yang telah dibagikan oleh guru dengan setiap kelompok menilai 2 karya poster teman dari kelompok lain.

Tahap terakhir yakni evaluasi pengalaman belajar. Tahap ini dilakukan pada Jumat, 14 Maret 2020. Setiap kelompok berdiskusi tentang kesulitan beserta solusinya dan pengalaman yang didapat saat menyelesaikan proyek poster digital dengan mengisi kuesioner yang telah dibagikan guru. Setiap kelompok mengerjakan tes daring menggunakan Kahoot memakai gawai. Pada penilaian keterampilan siswa, diperoleh hasil yang baik. Sebanyak 11,54% atau 3 anak berpredikat B+ dan 88,46% atau 23 anak yang lainnya berpredikat B. hasil ini menunjukkan bahwa daya kreativitas anak tergolong baik.

Berdasarkan diagram hasil tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek Javhistografi tersebut menunjukkan bahwa: (1) sebanyak 96,15% setuju bahwa model pembelajaran ini memupuk kemandirian; (2) sebanyak 88,46% menyetujui bahwa model pembelajaran ini melatih kerjasama antarsiswa; (3) sebanyak 76,92% menganggap pembelajaran yang menyenangkan; (4) sebanyak 53,85% memotivasi siswa untuk mau membaca; (5) sebanyak 92,31% siswa menganggap gawai dapat digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat; (6) sebanyak 96,15% siswa merasa ikut serta dalam usaha melestarikan peninggalan sejarah; (7) sebanyak 88,46% siswa dapat belajar desain grafis; dan (8) 96,15% menganggap bahwa kuis Kahoot menyenangkan untuk alat evaluasi.

Sementara analisis terhadap pembelajaran ini diperoleh data berikut: (1) sebanyak 61,54% kesulitan dalam mengarang berbahasa Jawa; (2) sebanyak 65,83% siswa berkomunikasi di rumah dengan orang tua menggunakan basa ngoko; (3) sebanyak 61,54% anak memiliki gawai sendiri; (4) sebanyak 23,08% siswa menghabiskan waktu untuk bermain gawai berupa gim daring; (5) sebanyak 53,85% menggunakan gawai 1 s.d. 2 jam per hari dan 26,92% menggunakan gawai lebih dari 2 jam per hari; dan (6) sebanyak 61,54% anak menggunakan gawai untuk belajar dengan intensitas kadang-kadang.

Pada akhir pembelajaran, siswa bersama guru menyanyi lagu Macapat Gambuh yang berisi tentang nasihat untuk ikut menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah. Guru memandu siswa menyanyikan lagu Gambuh baris demi baris.

Untuk memotivasi dan mengapresiasi karya siswa, guru membagikan penghargaan. Siswa yang memiliki sikap kerja sama yang tinggi juga diberikan penghargaan khusus.

## **2. Pembahasan**

Hasil pembelajaran berbasis proyek didapatkan dari analisis hasil observasi, penilaian spiritual, sosial, pengetahuan, dan yang terpenting yakni keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat siswa yang membudayakan karakter religiositasnya dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan sikap yang baik siswa saat berdoa untuk memulai dan mengakhiri pembelajaran. Hasil observasi sikap sosial, terdapat 69,23% berpredikat B (baik) atau 18 anak sudah menunjukkan sikap tanggung jawab. Sedangkan 30,77% berpredikat A (amat baik) atau sebanyak 8 anak. Hal ini ditandai dengan pengumpulan tugas proyek tepat waktu. Sikap kerjasama yang dilakukan saat berkelompok untuk menyelesaikan tugas sebesar 76,92% berpredikat B (baik) atau 20 anak. Sedangkan 23,08% berpredikat A (amat baik) atau 6 anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah tertanam rasa tanggung jawab dan kerjasama siswa untuk berkolaborasi dengan temannya dalam menyelesaikan tugas proyek.

Pada saat diskusi kelompok di kelas, antar siswa saling memberikan usulan bagaimana cara menyelesaikan proyek poster dengan keterbatasan alat berupa gawai. Beberapa anak menawarkan diri untuk membantu mengerjakan proyek milik temannya secara bersama-sama. Siswa yang tidak memiliki gawai mengambil alih tugas nondigital.

Fokus praktik pembelajaran terbaik ini yakni mengarahkan siswa untuk membuat teks deskriptif tentang peninggalan sejarah. Hal yang menjadi benang merahnya yakni pengembangan kreativitas siswa merangkum informasi dan menyajikannya secara ringkas dalam bentuk poster bergambar. Hanya beberapa hal yang dijadikan perhatian yakni adanya temuan beberapa kata yang terlewatkan belum diubah menjadi bahasa Jawa. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan bahasa yang dimiliki siswa meskipun ada beberapa siswa yang telah berusaha untuk menggunakan *Google Translate* untuk mengubahnya.

Kreativitas siswa terlihat dalam menyusun mengombinasikan gambar, teks, dan mengatur warna. Beberapa anak telah berhasil mengimplementasikan penghapusan background gambar yang telah diunduh agar saat digabungkan dengan aplikasi *Canva* dapat tampil menarik. Siswa yang tidak dapat menghapus background melalui gawai miliknya sendiri dengan sigap meminta bantuan siswa lain.

Dalam pengerjaan proyek secara daring, siswa yang tidak memiliki gawai berbasis android dengan kerja keras berkunjung ke teman yang dekat untuk menyelesaikan proyek. Berdasarkan tanya jawab langsung dengan siswa, anak yang tidak memiliki gawai dibantu oleh teman dekat rumahnya mencarikan literatur melalui internet. Anak yang tidak memiliki gawai lalu menuliskannya dalam kertas dan merangkumnya. Anak yang dimintai bantuan lalu menyerahkan gawai miliknya dan membimbing temannya untuk mengerjakan proyek berdasarkan prosedur yang telah diarahkan oleh guru. Selanjutnya hasil proyek yang telah dikerjakan dikirim kepada guru. Anak yang tidak memiliki gawai merasa tidak keberatan dan kesulitan saat mengerjakan proyek. Hal inilah wujud nyata bahwa kolaborasi antar teman terbentuk dengan baik.

Pembelajaran berbasis proyek ditandai dengan presentasi karya masing-masing individu. Setiap anak mempresentasikan dua karya poster Javhistografi karya mereka dengan cepat sekitar 3 menit menggunakan bahasa Jawa. Inti presentasi yakni lokasi, bentuk, dan kondisi bangunan peninggalan sejarah. Presentasi dilakukan pada Jumat, 7 Maret 2020. Guru menyiapkan tampilan poster yang telah dibuat siswa dalam bentuk Powerpoint. Saat salah satu siswa mempresentasikan karyanya, maka setiap kelompok lain memberikan penilaian secara objektif pada lembar apresiasi karya yang telah dibagikan oleh guru. Penilaian terkait pengaturan gambar, warna, dan teks deskriptif pada poster. Setiap kelompok diberikan keleluasaan dalam memberikan kritik dan saran terkait tampilan poster. Dalam kegiatan apresiasi karya ini, guru selalu menekankan pentingnya karakter menghargai prestasi orang lain untuk tidak merundung. Pada tahap evaluasi. Tahap ini setiap kelompok mengerjakan kuis menggunakan Kahoot dan berdiskusi tentang pengalaman yang didapatkan usai pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan hasil pengujian pengetahuan siswa, diperoleh data bahwa pemahaman materi tentang peninggalan candi dan museum masing-masing mencapai 63% dan 79%. Hal yang membuat nilai perolehan siswa saat materi candi yakni bentuk soal berupa benar atau salah. Siswa terbalik-balik saat menjawab kuis. Siswa sebenarnya tahu

bahwa pernyataan tersebut benar, namun saat akan memencet tombol True atau False pada gawai merasa bingung. Terlebih setiap soal hanya diberikan waktu singkat yakni hanya 20 detik.

Pada saat pelaksanaan kuis menggunakan Kahoot, beberapa siswa menawarkan diri secara sukarela untuk menggunakan gawai yang dimilikinya yang dirasa jaringan internetnya cepat. Siswa berbeda kelompok juga tidak segan memberikan bantuan untuk meminjami kelompok lain yang terganggu konektivitas gawainya.

Pelaksanaan kuis Kahoot tahap pertama tentang candi berjalan serentak. Antar kelompok saling berkompetisi untuk menjawab dengan cepat dan benar. Namun terjadi kendala saat akan dilakukan kuis Kahoot tahap kedua. Jaringan internet terganggu. Pengerjaan kuis lalu ditunda. Kuis dilanjutkan di hari kedua dengan menggunakan satu gawai sebagai alatnya. Tempat pelaksanaan kuis berada di kantor guru. Hal ini disebabkan oleh kondisi dan situasi yang tidak memungkinkan. Solusinya secara bergiliran setiap kelompok mengerjakan kuis secara bergiliran.

Data lain menunjukkan bahwa tingkat kesulitan siswa saat mengerjakan proyek relatif kecil yakni 34,62%. Namun kesulitan tersebut dapat diatasi siswa dengan berbagai macam cara menurut cara mereka sendiri. Cara-cara yang mereka lakukan yakni dengan meminta bantuan melalui internet menggunakan Google Translate saat menyalin teks berbahasa Indonesia menjadi teks deskriptif berbahasa Jawa. Hal lain yang dilakukan yakni dengan tidak malu bertanya dan meminta bantuan kepada teman atau guru baik secara langsung maupun melalui daring menggunakan pesan *WhatsApp*.

Berdasarkan hasil kuesioner pasca proyek, ada beberapa pengalaman baru yang diperoleh siswa selama mengerjakan proyek Javhistografi. Pengalaman-pengalaman tersebut antara lain: (a) mengetahui cara menghapus background; (b) mengetahui cara mengedit foto dengan mudah dan cepat; (c) dapat berkreasi dengan gawai; dan (d) dapat mengetahui nama-nama tempat sejarah di sekitar tempat tinggal.

Berbagai permasalahan muncul saat pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan. Permasalahan tersebut terkait sarana, ketelitian penggunaan kosakata, dan tata bahasa Jawa dalam menulis.

Permasalahan yang berkaitan dengan sarana yakni adanya gawai yang tidak mendukung proses pembelajaran. Hal yang terjadi misalnya kesulitan saat mengunduh aplikasi karena kelebihan memori dan jaringan internet yang lambat atau terganggu. Untuk mengatasi kesulitan saat mengunduh gambar, siswa yang sulit dibantu oleh siswa lain untuk mengunduhnya. Hasil unduhan lalu dikirim melalui pesan *WhatsApp*. Guru juga membantu mengunduh gambar lalu dikirimkan ke siswa yang kesulitan saat itu pula.

Jaringan internet yang lambat, solusinya yakni guru mengubah strategi pembelajaran. Sebagai contoh, saat melakukan evaluasi pengetahuan materi peninggalan sejarah menggunakan Kahoot. Kuis tahap kedua tentang materi museum yang direncanakan dilakukan secara serentak diubah secara bergiliran karena gangguan internet sekolah. Secara bergantian setiap kelompok mengerjakan kuis *Kahoot* di ruang guru. Sedangkan siswa yang lain berdiskusi untuk mengevaluasi dan menuangkan hasil pengalaman yang didapat setelah pembelajaran berbasis proyek.

Permasalahan lain yakni ketelitian penggunaan kosakata dan tata bahasa Jawa yang digunakan oleh siswa dalam membuat teks deskriptif. Beberapa siswa melakukan tanya jawab langsung dengan guru mengenai kata-kata yang tidak dapat dialihkan ke bahasa Jawa. Guru juga mengoreksi kata demi kata yang dituliskan oleh siswa pada teks deskriptif poster yang dibuat. Guru mengirim ulang hasil poster buatan siswa dengan melingkari atau memberi tanda bagian yang perlu diperbaiki. Siswa juga merevisi poster lalu dikirim ulang hasil poster perbaikannya.

#### **D. Penutup**

Pembelajaran berbasis proyek Javhistografi menjadi solusi pembelajaran era digital agar cerdas dalam menggunakan gawai untuk

hal-hal yang positif, salah satunya untuk mengembangkan kreativitas membuat teks deskriptif dengan mengombinasikan gambar penunjangnya dalam bentuk poster. Pembelajaran berbasis proyek ini sebagai wujud implementasi tiga komponen literasi dasar secara tepat yakni literasi baca tulis, digital, budaya dan kewargaan. Hal lain yang menjadi tujuan pembelajaran berbasis proyek ini yakni untuk mengajak anak membaca, menulis teks deskriptif berbahasa Jawa dengan cara menyenangkan, dan ikut melestarikan peninggalan sejarah sebagai warisan leluhur. Pembelajaran ini juga mengupayakan agar generasi muda yang berasal dari Suku Jawa tidak melupakan bahasa ibu dan menggunakannya sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SD Negeri Tamanan 2, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah mendukung proses pembelajaran proyek Javistografi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman yang telah memberikan dukungan untuk mengembangkan profesionalitas guru.

### **Daftar Referensi**

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. 2017. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Beetlestone, F. 2012. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Cetakan V. Bandung: Nusamedia.
- Dick, W. (1996). *The Dick and Carey Model: Will it Survive the Decade?*. Educational Technology Research And Development, 55-63.
- Kemdikbud. 2019. *Bahan Tayang: Integrasi PPK dan GLN dalam Pembelajaran Berbasis HOTS*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Fathurrohman, M. 2017. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. 2013. *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013*. Yogyakarta: Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Warsono, H., & Hariyanto, M. S.. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kirst, W. 2005. *New Literacies in Action: Teaching and Learning in Multiple Media*. New York: Teachers College, Columbia University.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2017. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Cetakan IV. Bandung: Wacana Prima.
- Saptodewo, F. 2014. Desain Infografis sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*. 1(3).
- Winarni, E.W. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.