JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan
http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index
ISSN 2527-7057 (Online)
ISSN 2549-2683 (Print)

Metode Pembelajaran Berbasis Budaya Jawa Dalam Rangka Menyukseskan Pendidikan Multikultural Di Era Revolusi Industri 4.0

Bagus Wahyu Setyawan ✉

Informasi artikel
Sejarah Artikel :
Diterima september 2019
Revisi Oktober 2019
Dipublikasikan November 2019

Keywords :
development, learning method, Javanese culture, multicultural learning, industry revolution era 4.0.

ABSTRAK

Kesuksesan dari proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa aspek, salah satunya adalah pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sebuah metode pembelajaran yang baik ketika metode tersebut dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis budaya Jawa untuk menyongsong pembelajaran multikultural di era revolusi industri 4.0. Dalam penelitian R&D terdiri dari sepuluh tahapan, tetapi dalam penelitian ini hanya diambil empat tahap saja, yaitu 1) studi awal atau eksplorasi, 2) pengembangan prototype model, 3) pengujian prototype, dan 4) diseminasi produk. Dari penelitian ini diketahui bahwa tujuan dari pembelajaran bahasa Jawa juga menanamkan rasa mencintai terhadap bahasa dan budaya Jawa. Selanjutnya, untuk meraih poin tersebut dapat menggunakan metode pembelajaran berbasis budaya Jawa. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan metode pembelajaran yang ada (seperti jigsaw, numbered head together, make a match, TGT, dll) kemudian dikombinasikan dengan beberapa elemen dari budaya Jawa. Hal mengacu fenomena di era globalisasi seperti sekarang, banyak generasi muda yang mulai tergerus rasa memiliki terhadap budaya sendiri, khususnya budaya Jawa. Dengan mengaplikasikan metode pembelajaran berbasis budaya Jawa secara tidak langsung dapat digunakan untuk sarana reaktualisasi pengetahuan tentang budaya Jawa kepada siswa di era revolusi industry 4.0.

How to Cite :
Bagus wahyu setyawan. (2019). Metode Pembelajaran Berbasis Budaya Jawa Dalam Rangka Menyukseskan Pendidikan Multikultural Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(3), pp. 1-12. DOI: 10.24269/jpk.v4.n3.2019.pp1-12

ABSTRACT

learning method based on java culture in order to success multicultural education in the era of industrial revolution 4.0. *The success of the learning process one of many reason is determined by learning method which using by the teacher to explain learning materials. A good learning methods when its method can easily make student know the learning materials so they can reach the goal of learning. This research is research development which develop the learning method based on Javanese culture for facing the multicultural learning in industrial revolution era 4.0. The research and development consist of ten stages, but only four stages were applied in this research, including (1) preliminary study or exploration, (2) prototype development, (3) prototype testing, and (4) product dissemination. From this research know that the purposes of Javanese language learning also embed the sense of belonging with Javanese language and culture. Therefore, to reach that point can using learning method based on Javanese culture. This matter can be done with developming the existing learning method (like jigsaw, numbered head together, make a match, TGT, etc) then combine with some elements of Javanese local wisdom. The aims of integrated the Javanese local wisdom elements on learning methods is for embed-knowing Javanese culture. Considering of phenomena in this time most of young generation who already eroded the sense of belonging with their own culture, especially the Javanese culture. By applying learning method based on Javanese culture indirectly can be used for re-actualizing knowledge of Javanese culture for student in industrial revolution era 4.0.*

✉ **Alamat korespondensi:**
Pascasarjana Universitas Sebelas Maret

✉ **E-mail:**
bagusws93@gmail.com

Copyright © 2019 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Suatu proses pembelajaran, notabene melibatkan beberapa perangkat, baik fisik maupun non-fisik nampak dalam proses pembelajaran. Hal-hal seperti guru, siswa, sarana ruang kelas, media, dan alat peraga pembelajaran secara fisik hadir dalam proses pembelajaran. Unsur non-fisik yang juga ikut berperan dalam proses pembejaran diantaranya kurikulum, regulasi, strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru [1]. Di samping itu, kebudayaan serta lingkungan sosial sekitar juga memberikan dampak yang bisa dibilang signifikan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa faktor yang kerap menjadikan suatu pembelajaran berbeda antara satu dengan lainnya adalah unsur sosial dan budaya yang melatarbelakangi kegiatan belajar mengajar.

Dalam mengemas suatu proses pembelajaran, guru hendaknya memperhatikan komponen non-fisik tersebut, seperti metode dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi. Pada hakikatnya tidak semua metode pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tentu saja disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan konteks lingkungan di mana pembelajaran berlangsung [2]. Penelitian lain yang menyebutkan bahwa metode pembelajran berperan penting dalam pembelajaran dikemukakan oleh Kitson & Harvey [3] bahwa proses pembelajaran sangat berperan penting untuk memudahkan siswa dalam menerjemahkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penerapan metode pembelajaran yang efektif juga berfungsi untuk membentuk lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi dan kompetensi siswa [4]. Mengacu pada pemaparan di atas, maka dapat dikatakan bahwa terdapat banyak pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan. Termasuk juga disesuaikan dengan konteks lingkungan satuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa, aspek yang perlu dikembangkan adalah bagaimana proses pembelajaran dapat menunjang dan mengembangkan kompetensi berbahasa siswa. Hal ini seperti diungkapkan oleh Musfiroh dan Endraswara, bahwa pembelajaran bahasa lebih menitikberatkan pada abilitas kognisi dalam dua ranah utama, yaitu kemampuan aktif reseptif dan aktif produktif yang mencakup subkognitif, kognitif, dan komunikatif [5]. Kekhususan dalam pembelajaran bahasa adalah bagaimana melatih dan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, sehingga dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah tata bahasa. Selanjutnya, pengajaran Bahasa Jawa yang mengacu pada Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor. 19 tahun 2014, wajib diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD/MI) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK). Lebih lanjut, disebutkan bahwa pembelajaran muatan lokal bahasa daerah –dalam konteks ini adalah bahasa Jawa– diarahkan supaya peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap karya sastra dan budaya daerah. Dengan demikian, tujuan utama pembelajaran bahasa Jawa, disamping mengembangkan kemampuan berbahasa siswa juga harus mengintegrasikan materi-materi mengenai kebudayaan, yaitu budaya Jawa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bahasa Jawa diharapkan mampu menanamkan kecintaan terhadap budaya Jawa, sehingga para siswa mengetahui unsur-unsur yang ada dalam budaya Jawa bahkan mampu melestarikan budaya Jawa. Apabila hal ini bisa tercapai, maka akan terjadi suatu regenerasi budaya yang akan menjadikan suatu kebudayaan tersebut tetap eksis.

Penanaman pengetahuan mengenai suatu kebudayaan tidak bisa dilepaskan

dengan pemahaman mengenai komponen-komponen budaya yang terlibat di dalamnya. Kluckhohn [6] menguraikan mengenai *Universal Categories of Culture* atau tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal, diantaranya: 1) Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi, transportasi, dan sebagainya); 2) mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi, dan sebagainya; 3) sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, sistem perkawinan); 4) bahasa (baik lisan maupun tertulis); 5) kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak, dan sebagainya); 6) sistem pengetahuan; dan 7) religi (sistem kepercayaan). Kesemuanya merupakan produk dari suatu kebudayaan yang bentuk dan ragamnya berbeda-beda setiap daerah, atau selanjutnya disebut dengan istilah kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan suatu kekhususan bentuk kebudayaan yang hanya dimiliki oleh suatu daerah tertentu. Hal ini mengacu pada kata "lokal", yaitu merujuk hanya pada suatu daerah atau area tertentu. Kearifan budaya lokal adalah pengetahuan lokal yang sudah sedemikian menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, dan budaya serta diekspresitan dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka panjang [7]. Lebih lanjut dijelaskan bahwa wujud kearifan lokal dapat berupa tradisi, yang tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat tertentu, berwujud benda fisik (seperti bangunan peninggalan sejarah, rumah adat, senjata tradisional, dsb), juga dapat tercermin dalam suatu tindakan atau perilaku yang rutin dilakukan oleh suatu masyarakat sebagai manifestasi atas pandangan hidup dan kepercayaan yang dianutnya.

Dalam budaya Jawa, wujud kearifan lokal sangatlah beragam, mulai dari yang berbentuk nilai dan pedoman hidup seperti tertuang dalam *sesanti, paribasan, wewaler,* mitos, dan *gugon-tuhon* yang sudah termaktub dalam pola masyarakat Jawa yang masih memegang teguh ajaran para leluhur. Wujud olah karya masyarakat Jawa yang berupa karya seni, baik seni kriya, seni bangunan, dan seni sastra juga sangat beragam. Produk budaya Jawa, sekarang ini semakin banyak yang tidak diketahui oleh masyarakat Jawa, khususnya generasi muda. Istilah-istilah seperti *Wayang, Sesanti, Tembang Dolanan, Tembang Macapat,* seolah menjadi istilah yang asing bagi generasi muda di era globalisasi. Fenomena ini dikarenakan mereka –generasi muda– lebih akrab dengan istilah-istilah yang berasal budaya luar. Kenyataan ini tidak bisa dipungkiri sebagai dampak dari perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat di era revolusi industri 4.0. seperti sekarang ini. Fenomena tersebut tidak diimbangi dengan kontrol dan filter diri yang dilandasan pada prinsip serta ideologi budaya Jawa.

Faktor lain yang mendasari fenomena disintegritas budaya pada generasi muda adalah kurang intensifnya pendidikan mengenai wawasan budaya lokal baik di lingkungan keluarga, maupun di lingkungan sekolah. Padahal kedua lingkungan tersebut sangat menentukan perkembangan pola pikir dan karakter anak, utamanya di usia remaja. Oleh karenanya, perlunya pengintensifan pendidikan karakter dan kearifan budaya lokal di lingkungan sekolah formal. Untuk menanamkan dan menyampaikan materi berkaitan dengan budaya lokal maka guru harus mempunyai strategi yang tepat guna supaya hasil yang didapatkan benar-benar signifikan. Sehingga, siswa yang notabene generasi muda memiliki pemahaman yang komprehensif mengenai budaya Jawa, tidak hanya bersifat parsial dan sementara.

Seorang guru yang profesional harus bisa mengemas sebuah pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Guru yang baik menurut pandangan Nurhasanah, Wurianto, dan Arifin [8] harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menari dan

menyenangkan sehingga siswa bersedia untuk belajar dengan baik sesuai petunjuk dan arahan guru. Lebih lanjut dijelaskan bahwa adanya sebuah media pembelajaran akan mampu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan. Untuk itu, perlu adanya kolaborasi yang baik antara pemilihan metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang dipilih, bahkan apabila diperlukan bisa menghadirkan alat peraga untuk menunjang pemahaman materi pelajaran.

Oleh karenanya, penelitian ini mencoba untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis budaya Jawa untuk menunjang aktivitas pembelajaran siswa supaya dapat memiliki pengetahuan tentang aspek-aspek budaya Jawa. Apalagi di era revolusi industri 4.0. siswa dituntut untuk lebih bisa aktif dan kreatif, serta peka terhadap perkembangan teknologi. Revolusi industri 4.0 mengakibatkan tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Perkembangan teknologi apabila tidak dibarengi dengan perkembangan mental dan pendidikan karakter maka akan terjadi disintegrasi karakter di kalangan pemuda, sehingga mereka semakin tergerus karakternya, terutama karakter cinta budaya. Oleh karenanya, diperlukan suatu upaya untuk menanggulangi fenomena tersebut, salah satu diantaranya adalah mengembangkan metode pembelajaran berbasis budaya Jawa untuk pembelajaran multikultural

METODE

Penelitian ini berbentuk penelitian dan pengembangan atau R&D. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis budaya Jawa yang digunakan dalam pembelajaran multicultural di era revolusi industry 4.0. Dalam penelitian R&D terdiri dari sepuluh tahapan, tetapi dalam penelitian ini hanya diambil empat tahap saja, yaitu 1) studi awal atau eksplorasi, 2) pengembangan *prototype* model, 3) pengujian *prototype*, dan 4) diseminasi produk. Penelitian ini dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Atas di Kota Surakarta, jadi *setting* penelitian mulai dari studi awal sampai diseminasi produk dilakukan di beberapa SMA di Kota Surakarta. Pengujian produk dilakukan tidak hanya pada uji terbatas dan uji luas, tetapi juga dengan menggunakan validasi dari pakar atau *expert judgement*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran Multikultural

Setelah dilakukan beberapa tahapan penelitian maka diperoleh beberapa temuan peneitian, diantaranya adalah banyak SMA di Surakarta yang belum menerapkan proses pembelajaran multikultural, hal ini dikarenakan kekurangpahaman guru mengenai konsep pembelajaran multikultural. Secara etimologi, multikulturalisme berasal dari kata "multi" yang berarti plural, dan "kultural" yang berarti budaya, sedangkan "isme" berarti paham atau aliran [9]. Jadi, multikulturalisme secara sederhana adalah paham atau aliran tentang budaya yang plural. Dalam pengertian yang lebih mendalam, istilah multikulturalisme bukan hanya sekadar pengakuan terhadap budaya yang beragam, melainkan pengakuan yang memiliki implikasi politis, ekonomi, sosial, dan budaya. Dalam perkembangannya, gagasan mulikulturalisme ini menjadi sebuah gagasan yang dipandang perlu untuk dipromosikan sehingga menjadi bagian yang melekat pada diri masyarakat global, di mana setiap masyarakat pasti memilild perbedaan dengan yang lainnya. Tujuan utama dari gerakan ini adalah mengurangi praktik-praktik diskriminasi di tempat publik, rumah, tempat kerja, dan lembaga pendidikan yang dilakukan oleh kelompok mayoritas terhadap kelompok minoritas [10]. Selanjutnya gagasan multikulturalisme pun berkembang ke arah dunia pendidikan dan dikenal dengan pembelajaran multikulturalisme.

Pembelajaran multikulturalisme adalah kebijakan dalam praktik pendidikan

dalam mengakui, menerima, dan menegaskan perbedaan dan persamaan manusia yang dikaitkan dengan budaya, gender, ras, dan kelas sosial. Pembelajaran multikultunal dapat diterapkan di lingkungan sekolah untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keberagaman [11]. Melalui pembelajaran berbasis multikultural, sikap dan pemikiran (*mindset*) siswa akan lebih terbuka untuk memahami dan menghargai keberagaman. Pendidikan multikultunal sangat penting diterapkan guna meminimalisasi dan mencegah terjadinya pengotak-ngotakan pada diri siswa. Melalui pendidikan berbasis multikultural, sikap dan pemikiran siswa akan lebih terbuka untuk memahami dan menghargai keberagaman, dalam hal ini adalah keberagaman budaya yang tertuang dalam kesusatraan setiap etnik.

Pengenalan model pendidikan multikultural dapat dilakukan dengan menggunakan wadah pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa yang sekaligus merupakan aset budaya lokal. Pembelajaran ini dikemas dengan menghadirkan elemen budaya daerah ke dalam kelas tanpa ada yang dikecualikan, dalam konteks ini adalah pengintegrasian beberapa elemen budaya Jawa dalam metode pembelajaran. Berdasarkan penerapan pembelajaran multikultural yang diharapkan untuk menumbuhkan rasa merniliki siswa terhadap budaya Jawa, sehingga tercipta suatu kebersamaan dalam proses pembelajaran. Mengenai tujuan pembelajaran multikultural seperti dikemukakan oleh Zamroni terdiri dari beberapa aspek, diantaranya 1) Peserta didik diharapkan mempunyai *critical thinking* yang mampu mengkaji materi yang disampaikan dan mampu menanggapinya secara kritis; 2) Peserta didik diharapkan mempunyai kesadaran tentang sikap curiga yang dimiliki oleh pihak lain, selanjutnya dapat menanggapi dan menyikapi dengan bijak tentang rasa curiga tersebut; 3) Peserta didik diharapkan sadar dan mampu bersikap bijak dalam mengkaji suatu ilmu; 4) Peserta didik diharapkan mempunyai keterampilan dalam memanfaatkan dan mengimplementasikan ilmu yang sudah dikuasai; 5) Peserta didik sebagai *a learning person*, yang dapat menerapkan konsep belajar sepanjang hayat; 6) Peserta didik diharapkan mempunyai cita-cita serta berusaha keras untuk meraih cita-cita tersebut; 7) Peserta didik paham tentang apa yang dipelajari dengan apa yang dibutuhkan oleh bangsa [12]. Pembelajaran multikultural yang dalam penelitian ini difokuskan pada pengimplementasian metode pembelajaran berbasis budaya Jawa untuk menumbuhkan rasa cinta dan rasa memiliki para generasi muda terhadap budaya Jawa. Peserta didik setelah mengikuti pembelajaran diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan konsep mengenai beberapa aspek budaya Jawa yang terintegrasi dalam metode pembelajaran berbasis budaya Jawa. Selanjutnya, mereka dapat memiliki semangat untuk mempelajari budaya Jawa secara lebih intens dan mendalam. Konsep tersebut disebut juga dengan konsep belajar sepanjang hayat.

Konsep Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran, dan Alat Peraga

Metode pembelajaran secara definitif merupakan alat atau cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran di kelas. Dipertegas oleh pendapat Ngalimun, yang mendefinisikan metode sebagai cara-cara untuk menyajikan pembelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan [13]. Metode juga berfungsi dalam membantu mengemas suatu proses pembelajaran menjadi pembelajaran menjadi lebih efektif dan terkesan tidak monoton. Semisal, apabila guru menerangkan hanya dengan menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi maka suasana pembelajaran menjadi tidak efektif. Pembelajaran hanya akan berlangsung satu arah, selain itu siswa menjadi bosan karena terkesan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal

tersebut menjadi berbeda ketika menggunakan metode diskusi, siswa akan terkesan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Selain itu, dengan diberikannya masalah yang harus dipecahkan seolah-olah membuat siswa merasa kemampuannya dihargai dan diberikan sarana untuk aktualisasi diri dan mengembangkan kemampuan untuk berargumen serta dalam pemecahan masalah secara mandiri atau bersama dengan teman sebayanya. Hal ini akan menjadikan siswa mendapatkan sebuah pengalaman belajar yang bermakna dan memiliki pemahaman yang holistik mengenai materi pembelajaran.

Metode pembelajaran yang variatif, juga memberikan semangat belajar kepada siswa karena dapat menimbulkan rasa penasaran berkaitan dengan metode apakah yang akan digunakan guru, sehingga minat dan semangat belajar siswa setiap pertemuan tetap konsisten. Penggunaan metode pembelajaran akan lebih efektif apabila dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran maupun alat peraga [14]. Media pembelajaran yang baik akan mampu merangsang minat belajar peserta didik dengan melibatkan panca indra mereka. Media yang baik bukan hanya sekadar sebagai sarana menyampaikan materi, tetapi juga harus bisa membangkitkan imajinasi, minat belajar, dan membawa siswa ke dalam suatu pembelajaran yang menyenangkan serta menggembirakan.

Selain beberapa fungsi tersebut, adanya media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana memperjelas informasi, meningkatkan efektifitas dan efisiensi, menambah variasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan cakrawala pengetahuan yang lebih luas dari apa yang diberikan guru tanpa media [5]. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan efek pengetahuan jangka panjang kepada siswa. Mengenai media pembelajaran, banyak kalangan yang menyamakan dengan istilah alat peraga. Kedua istilah tersebut apabila disandingartikan memang hampir sama, karena merujuk pada sebuah alat atau benda. Akan tetapi, sejatinya kedua istilah tersebut berbeda. Perbedaan antara keduanya hanyalah pada fungsi, bukan pada substansi maupun bendanya itu sendiri. Sesuatu disebut sebagai alat peraga bila fungsinya hanya sebagai alat bantu semata, dan disebut media bila merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan pembelajaran, serta ada pembagian tanggung jawab antara guru di satu pihak dan media di lain pihak [15]. Terlepas dari pandangan tersebut, baik media maupun alat peraga esensinya dalam suatu pembelajaran memiliki kedudukan yang sama, yaitu sama-sama dapat digunakan untuk membantu menerangjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran, dan Alat Peraga berbasis Budaya Jawa

Dalam menggunakan metode pembelajaran, guru bisa saja menggunakan lebih dari satu metode dalam proses pembelajaran. Semisal, guru dalam suatu proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan metode diskusi, yang dikemas menjadi model pembelajaran *cooperative jigsaw* untuk mengajarkan suatu materi. Hal ini sah-sah saja, apabila suatu metode pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran semakin efektif, memacu keaktifan siswa di kelas, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga hasil belajar yang didapatkan menjadi lebih baik. Hal tersebut semakin mempertegas bahwa keterampilan guru dalam memilih metode pembelajaran menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Termasuk di dalamnya dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran serta alat peraga.

Pembelajaran bahasa Jawa, seperti sudah diungkapkan pada bahasan sebelumnya memiliki tujuan akhir tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa siswa tetapi juga

menanamkembangkan nilai-nilai yang gayut dengan ajaran moral budaya Jawa. Hal ini tentu saja harus menjadi perhatian guru dalam memilih baik metode, media, maupun alat peraga yang digunakan. Guru tidak serta merta menggunakan metode dan media yang sudah umum, tetapi juga harus disesuaikan dengan kaidah dan norma-norma dalam budaya Jawa. Bisa dikatakan, pemilihan metode dan media harus kreatif, inovatif, aktual, dan kontekstual, tetapi tidak meninggalkan unsur-unsur budaya lokal, khususnya budaya Jawa. Untuk itu, perlu adanya pengintegrasian wujud-wujud kearifan lokal budaya Jawa ke dalam metode, media, dan alat peraga pembelajaran.

Pengintegrasian wujud kearifan lokal budaya Jawa tidak mengubah esensi dari metode pembelajaran yang sudah ada, tetapi bersifat memodifikasi sehingga tercipta suatu metode pembelajaran yang mengandung unsur kearifan lokal budaya Jawa. Pada pemilihan media dan alat peraga tentu saja bisa menggunakan produk-produk dari budaya Jawa, seperti menggunakan wayang, gamelan, pakaian adat Jawa, dolanan tradisional, atau bahkan guru bisa mengembangkan media dan alat peraga yang berasal dari produk asli budaya Jawa. Konsep ini disebut oleh Zuriah [16] dengan istilah etnopedagogi, yaitu suatu paham yang memandang unsur pengetahuan atau kearifan lokal (*local knowledge, local wisdom*) sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat. Untuk dapat memberikan pandangan yang konkret mengenai metode dan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, berikut dijabarkan beberapa contoh metode pembelajaran berbasis budaya Jawa yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Metode Pembelajaran Jigsaw Wayang

Metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sudah banyak dikenal di kalangan akademisi, baik itu guru, dosen, maupun mahasiswa. Jigsaw adalah metode pembalajaran dengan sintak sebagai berikut, memberikan informasi bahan ajar, membuat kelompok heterogen, kemudian tiap siswa bertugas membahas satu bidang tertentu, buat kelompok ahli, saling tukar informasi, kemudian kembali ke kelompok awal untuk menyampaikan materi yang diperolehnya dari kelompok ahli, penyimpulan dan ditutup dengan evaluasi serta refleksi oleh guru [13]. Prosedur tersebut merupakan kegiatan dalam proses pembelajaran menggunakan metode jigsaw. Apabila kita akan mengembangkan suatu model jigsaw berbasis kearifan lokal (*jigsaw wayang*) prosedurnya pembelajarannya tidak akan dirubah, tetapi dimodifikasi dengan mengintegrasikan unsur kesenian wayang di dalam metode pembelajaran jigsaw. Tentu saja dalam hal ini perlu adanya alat peraga berupa boneka atau gambar tokoh wayang. Adapun langkah-langkahnya pembelajaran dengan metode *jigsaw wayang* adalah sebagai berikut:

1. Peserta sebelum diberikan materi dan pengarahan kemudian dibagi dalam kelompok yang heterogen.
2. Setiap kelompok ditugasi untuk membahas materi tertentu, juga diberikan suatu tokoh wayang beserta informasi yang berkaitan dengan tokoh wayang tersebut, semisal namanya, kerajaannya, bagaimana sifat dan karakternya, serta beberapa informasi lainnya. Perlu diingat tokoh wayang setiap kelompok harus berbeda-beda.
3. Setelah siswa menemukan informasi mengenai materi yang diamanahkan oleh guru. Siswa kemudian menyebar ke dalam kelompok ahli untuk kegiatan saling bertukar konsep informasi dari kelompok asalnya.
4. Sebelum mengutarakan konsep yang diberikan oleh guru, masing-masing siswa bertugas mendeskripsikan tokoh wayang sesuai dengan gambar yang dibawa di setiap kelompoknya secara bergantian di masing-masing kelompok ahli. Dilanjutkan berdiskusi dan saling menyampaikan mengenai konsep informasi dari guru.
5. Selanjutnya, setelah selesai berdiskusi dalam kelompok ahli siswa kembali ke

kelompok asal dan menyampaikan konsep apa yang diperoleh dari kelompok ahli. Tentu saja juga menyampaikan deskripsi mengenai tokoh-tokoh wayang dari masing-masing kelompok yang diperoleh dari kelompok ahli.

Metode *Jigsaw Wayang*, selain digunakan untuk menyampaikan mengenai materi pembelajaran tertentu juga digunakan sebagai pengintegrasian pengetahuan mengenai tokoh-tokoh wayang kepada siswa. Hal ini mengingat eksistensi kesenian wayang di kalangan generasi muda sudah mulai punah, mereka lebih memilih melihat pertunjukan modern (dance, film, konser) daripada menontoh pertunjukan wayang yang notabene mengandung banyak nilai-nilai moral. Lebih lanjut, metode ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan sifat dan karakter peserta didik, karena dengan mengetahui sifat dan karakter setiap tokoh wayang (baik yang berwatak baik maupun buruk) dapat dijadikan referensi dalam bertindak di kehidupan sehari-harinya.

Metode Pembelajaran *Make a Match* Dolanan

Pembelajaran *Make a Match* biasanya dengan menggunakan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya. Kemudian siswa saling mencari pasangannya terhadap persoalan dari kartu yang didapatnya [17]. *Make a Match* Dolanan juga tidak mengubah esensi dari metode *Make a Match*. Akan tetapi, seperti metode *jigsaw wayang*, hanya memodifikasi sedikit prosedur dan kegiatan pembelajarannya yang dikombinasikan dengan permainan tradisional atau disebut dengan *Dolanan Bocah*.

Fenomena *dolanan bocah* di era sekarang sudah mulai asing di kalangan anak-anak. Faktor utama yang mempengaruhi tergerusnya *dolanan bocah* adalah perkembangan teknologi yang tidak disikapi secara bijak, baik oleh orang tua maupun oleh pihak anak itu sendiri [18]. Orang tua sudah tidak lagi mengenal-ajarkan bentuk-bentuk *dolanan bocah* kepada para anaknya dan lebih suka mengenalkan teknologi berupa gadget. Alasannya karena *dolanan bocah* dianggap sudah tidak relevan dilakukan di zaman yang serba canggih ini, mereka akan lebih bangga ketika anak-anaknya sudah bisa mengoperasikan gawai di usia dini karena dianggap melek teknologi daripada bermain *dolanan bocah* yang dianggap kuno dan ketinggalan zaman. Mengenai permainan tradisional, Piaget menegaskan bahwa permainan tradisional dapat membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kecerdasarn anak [19]. Selain itu, dalam *Dolanan Bocah* (permainan tradisional) memiliki nilai budaya yang sangat besar karena di dalamnya mengandung lagu-lagu daerah sebagai pengiring dari *dolanan bocah*. Permainan tradisional akan dapat mengembangkan karakter anak dan menanamkan kecintaan terhadap budaya sendiri.

Pengintegrasian *dolanan bocah* dalam metode *make a match* tentu saja dilakukan proses penyesuaian dan modifikasi. Metode *make a match* memiliki ciri utama, yaitu penggunaan media kartu dalam pembelajaran harus bisa dipadukan dengan dolanan bocah yang mengandung unsur gerak dan nyanyian. Langkah-langkah penerapan metode *make a match dolanan* ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

1. Siswa diterangkan mengenai materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran saat itu.
2. Dibentuk kelompok yang anggotanya disesuaikan dengan jumlah siswa (usahakan jumlahnya rata masing-masing kelompok). Kemudian bagilah kartu berwarna pada masing-masing kelompok sesuai dengan materi yang dipelajari. Setiap kelompok kemudian mendemonstrasikan salah satu bentuk dolanan tradisional yang sederhana, semisal *cublak-cublak suweng* ataupun *jamuran*. Sambil memutarkan kartu secara bergantian
3. Ketika lagu sudah selesai, maka guru menyebutkan warna secara acak. Siswa yang memegang memiliki kartu berwarna seperti yang disebutkan oleh guru

kemudian mencari pasangan ataupun jawaban dari soal yang terdapat dalam kartu yang dipegangnya.

4. Apabila sudah menemukan kartu yang dicarinya, maka kemudian siswa berkumpul dengan pasangannya dan mendiskusikan mengenai konsep materi yang baru saja mereka temukan.
5. Anggota kelompok lainnya yang masih memegang kartu kembali mendemonstrasikan satu bentuk *dolanan tradisional* sampai selesai. Kemudian disusul guru menyebutkan warna dari kartu dan si pemilik kartu mencari pasangannya yang berada di kelompok lain untuk menemukan jawaban dari pertanyaan atau konsep yang ada dalam kartu yang dipegangnya.
6. Kegiatan tersebut terus diulang sampai kartu yang terdapat dalam kelompok habis dan siswa bisa menemukan konsep mengenai materi pelajaran yang dipelajari pada saat itu. Selanjutnya, guru memberikan penguatan dan refleksi terhadap pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.

Output dari pembelajaran menggunakan metode *make a match dolanan* ini selain mencapai tujuan intruksional, yaitu siswa dapat menguasai suatu konsep materi pelajaran yang baru, juga digunakan sebagai sarana reaktualisasi unsur kearifan lokal budaya Jawa yang berupa *dolanan bocah.* Keuntungan lain dari penggunaan ini dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Selain beberapa metode di atas guru dapat memilih dan mengombinasikan sendiri metode, media, dan alat peraga dalam proses pembelajaran. Contoh lain dari metode pembelajaran yang sudah dimodifikasi dengan unsur-unsur kebudayaan Jawa seperti metode-metode berikut ini.

Metode *Numbered Head Together* Aksara Jawa

Metode *Numbered Head Together*, yaitu metode *Numbered Head Together* yang penomoran setiap anggota kelompoknya dengan menggunakan angka aksara Jawa. *Numbered Head Together* yang menggunakan media nomor atau angka dalam metode pembelajaran diganti dengan angka yang ditulis dengan aksara Jawa atau aksara Angka. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan dan sarana reaktualisasi materi aksara Jawa kepada siswa, mengingat banyak siswa atau kalangan generasi muda yang sudah asing dengan materi aksara Jawa. Padahal apabila ditinjau dan dikaji lebih mendalam, aksara Jawa merupakan aksara atau huruf asli tinggalan dari nenek moyang dan leluhur masyarakat Jawa.

Metode *Ketoprak Role Playing*

Metode *Ketoprak Role Playing*, yaitu siswa dibimbing untuk memerankan beberapa tokoh yang ada dalam cerita ketoprak untuk mengetahui sifat dan karakternya. Pembelajaran dengan menggunakan *ketoprak role playing* menuntut siswa memerankan beberapa tokoh dalam cerita ketoprak dan jangan sampai salah menafsirkan baik sifat maupun karakternya. Hal ini dikarenakan mayoritas tokoh dalam ketoprak merupakan tokoh nyata yang pernah hidup di masa lampau. Untuk itu penerapan metode *ketoprak role playing* ini membutuhkan pengarahan yang intensif dari guru.

Berikut sudah dipaparkan beberapa bentuk metode pembelajaran yang berbasis pada kearifan lokal budaya Jawa. Guru seharusnya bisa lebih kritis dan kreatif untuk dapat mengembangkan beberapa metode pembalajaran yang inovatif. Peranan guru dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena guru merupakan orang pertama dan utama yang secara langsung berinteraksi dengan peserta didik di kelas. Oleh sebab itu guru merupakan ujung tombak bagi keberhasilan proses pembelajaran [20]. Kreativitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang dapat mengintegrasikan beberapa muatan ke dalam mata pelajaran yang diampu sangatlah dituntut untuk dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan memudahkan siswa mencapai tujuan serta kompetensi belajar.

SIMPULAN

Pengintegrasian unsur-unsur kearifan lokal budaya Jawa dalam metode pembelajaran tidak akan mengubah esensi dari metode pembelajaran, tetapi hanya memodifikasinya yang disesuaikan dengan pandangan budaya Jawa. Desain pembelajarannya tetap sama, prosedurnya mungkin agak sedikit berbeda karena penggunaan beberapa unsur budaya Jawa. Metode pembelajaran yang sudah ada kemudian dipadukan dengan unsur kearifan lokal budaya Jawa sehingga kemasannya cenderung baru dan lebih tepat guna. Unsur kearifan lokal budaya Jawa bisa dijadikan sebagai alat peraga, media pembelajaran, sumber belajar, bahkan bisa dijadikan sebagai prosedur pembelajaran. Hal ini karena unsur kearifan lokal budaya Jawa sangatlah banyak. Guru dalam mengembangkan metode pertama kali harus mengetahui tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dikembangkan. Setelah itu baru memilih dan menentukan metode pembelajran yang akan digunakan.

Selanjutnya, guru memilih dan menentukan salah satu unsur budaya Jawa yang dikombinasikan dalam metode pembelajaran yang sudah ditentukan. Tentu saja unsur kearifan lokalnya yang mendukung dan gayut dengan materi yang dipelajari. Dalam hal ini unsur kearifan lokal budaya Jawa lebih bersifat luwes dan mengikuti metode yang sudah ada. Jadi, sekali lagi keahlian guru dalam mengemas dan mengombinasikan materi pembelajaran dengan unsur budaya lokal sangatlah berpengaruh untuk membuat suatu metode pembelajaran baru yang berkualitas dan tepat guna. Metode-metode seperti *jigsaw wayang, ketoprak role playing, make a match dolanan,* dan *numbered head together aksara Jawa* merupakan beberapa metode pembelajaran yang sudah dikolaborasikan dengan unsur kearifan lokal budaya Jawa. Untuk itu bagi para pembaca, khususnya guru dan dosen diharapkan bisa menemukembangkan metode-metode pembelajaran baru yang berbasis pada kearifan lokal budaya Jawa. Tentu saja dalam mengembangkan metode tersebut harus mengacu beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, efektivitas waktu, serta latar belakang sosial budaya satuan pendidikan. Bahkan aspek geografispun terkadang juga menjadi faktor penghambat penggunaan suatu metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

N. L. Fonger, A. Stephens, M. Blanton, I. Isler, E. Knuth, and A. M. Gardiner, "Developing a Learning Progression for Curriculum, Instruction, and Student Learning: An Example from Mathematics Education," *Cognitive Instrumen*, vol. 36, no. 1, pp. 30–55, 2018.

M. Yaumi, "Desain Strategi Pembelajaran untuk Mengembangkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Peserta Didik," *AULADUNA Jurnal Pendidik. Dasar Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 185–200, 2015.

A. L. Kitson and G. Harvey, "Methods to Succeed in Effective Knowledge Translation in Clinical Practice," *Jurnal Nurse Scholarship*, vol. 48, no. 3, pp. 294–302, 2016.

G.-J. Hwang, S.-C. Chang, P.-Y. Chen, and X.-Y. Chen, "Effects of Integrating an Active Learning-Promoting Mechanism into Location-based Real-World Learning Environments on Students' Learning Performances and Behaviors," *Education Technology Research Development Journal*, vol. 66, no. 2, pp. 451–474, 2018.

T. Musfiroh and S. Endaswara, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan dan Teknologi," *Diksi*, vol. 23, no. 1, 2015.

B. W. Setyawan and K. Saddhono, "Ceprotan Performing Art: A Traditional Folkart Based on Urband Legend," *Harmonia Journal Arts Research Education*, vol. 18, no. 1, pp. 67–73, 2018.

A. Rusilowati, S. Supriyadi, and A. Widiyatmoko, "Pembelajaran Kebencanaan Alam Bervisi SETS Terintegrasi dalam Mata Pelajaran Fisika Berbasis Kearifan Lokal," *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, vol. 11, no. 1, pp. 42–48, 2015.

N. Nurhasanah, A. B. Wurianto, and B. Arifin, "Pengembangan Media KIJANK (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar," *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, vol. 1, no. 4, pp. 267–273, 2016.

A. KASSAN and A. R. Green, "Prioritizing Experiential Learning and Self-reflection in the Development of Multicultural Responsiveness," *Journal Education Thought/Revue la Pensée Educ.*, vol. 51, no. 3, pp. 385–406, 2018.

K. Pithouse-Morgan, T. Chisanga, T. Meyiwa, and D. N. Timm, "Flourishing Together: Co-learning as Leaders of a Multicultural South African Educational Research Community," *International Journal Multicultural Education*, vol. 20, no. 3, pp. 14–37, 2018.

E. Aragona-Young and B. E. Sawyer, "Elementary Teachers' Beliefs about Multicultural Education Practices," *Teaching and Teaching Journal*, vol. 24, no. 5, pp. 465–486, 2018.

P. S. Utami and H. Cahyono, "Implementasi Pendidikan Berbasis Multikultural melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mahasiswa Prodi PPKn Universitas Muhammadiyah Ponorogo," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 8–14, 2018.

B. Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, 2010.

K. Saddhono, "Teaching Indonesian As Foreign Language: Development of Instructional Materials based Javanese Culture with Scientific-Thematic Approach," in *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*, 2016, vol. 2, no. 1, pp. 583–593.

A. Sri, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2012.

N. Zuriah, "Analisis Teoritik tentang Etnopedagogi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa di Perguruan Tinggi," *SOSIOHUMANIKA*, vol. 7, no. 2, 2014.

G. Kadarusman and B. E. H. Cahyono, "Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun," *Linguistika: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, vol. 2, no. 1, pp. 61–71, 2018.

M. W. Nugraheni and B. A. Purwanto, "Tembang Dolanan sebagai Konservasi Pendidikan Karakter pada Komunitas Bocah Playon di Pasar Papringan Temanggung," *Indonesia Journal Education*

Learning, vol. 2, no. 2, pp. 198–206, 2019.

P. Yudiwinata, H. P; Handoyo, "Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak," *Paradigma*, vol. 2, no. 3, 2014.

A. N. Rivai, "Penggunaan Alat Peraga dan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII B MTs Fisabilillah Kecamatan Pondok Melati Kota Bekasi," *Jurnal Ilmiah PGSD Vol. V Nomor 1, April 2013*, vol. 5, no. 1, 2013.