

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MIFTAHUL ULUM
WONOSOBO SRONO BANYUWANGI**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Afiva Titi Maharani
NIM: 214101040010

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMADD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MIFTAHUL ULUM
WONOSOBO SRONO BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disusun Oleh:

Afiva Titi Maharani
NIM. 214101040010

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MIFTAHUL ULUM
WONOSOBO SRONO BANYUWANGI**

SKRIPSI

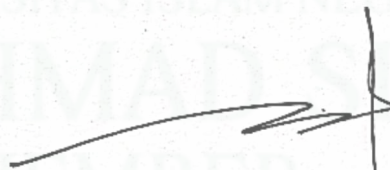
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

Afiva Titi Maharani

214101040010

Dosen Pembimbing



Muhammad Junaidi, M.Pd.I

NIP. 198211192023211011

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MIFTAHUL ULUM
WONOSOBO SRONO BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa
Tanggal: 10 Juni 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris



Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.
NIP. 198612122019031010



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015032003

Anggota:

1. **Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd**
2. **Muhammad Junaidi, M.Pd.I**

()
()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'lis, S.Ag., M.Si
NIP. 19730424200031005

MOTTO

إِعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهْوٌ....

“Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan sendagurauan,” (QS. Al-Hadid [57]: 20).*



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran Terjemah dan Tafsir Per Kata*, (Bandung: Al-Quran, 2010), 540.

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur dan kerendahan hati, penulis persembahkan karya sederhana ini sebagai wujud usaha, doa, dan perjalanan panjang penuh harap. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Didik Karyadi dan Ibu Khomsiyani. Terima kasih karena selalu memberikan dan mengupayakan penuh setiap hal yang penulis inginkan. Terima kasih sekali lagi atas keluarga yang penuh dengan kehangatan dan kasih sayang ini.
2. Firdan Yusfi Ramadhani dan Restu Nur Hamidah selaku saudara kandung, yang mencipta gelak tawa dalam keluarga kecil kita bersama.
3. Keluarga besar Bapak Miseri dan Bapak Kastum Siddiq Pramono yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, materi dan wejangan-wejangan berharganya selama ini. Terima kasih telah menghadirkan orang tua-orang tua yang hebat dalam hidup penulis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi”. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menerangi dan membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman rahmatul lil alaamiin. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak pihak. Oleh karenanya, penulis menyampaikan besar terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan fasilitas akademik selama perkuliahan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak memberikan fasilitas studi.
5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasihat akademik yang

telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.

6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dengan meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd. selaku dosen praktisi pembelajaran Bahasa Daerah Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Segenap seluruh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis.
10. Bapak Sopyan Hadi, S.Si selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
11. Ibu Lina Maulida, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.
12. Seluruh member EXO dan Luhan yang telah mengantarkan penulis memulai mimpi besar ini. Serta member NCT, terutama Na Jaemin, yang kebersamaan proses penulis, tidak pernah terpikirkan oleh penulis bahwa kerja kerasnya membuat penulis semangat mengerjakan skripsi ini dan tetap semangat

menghadapi hari-hari.

13. Seluruh sahabat yang sering penulis repotkan selama masa perkuliahan, Anggita, Yua, Nia, dan Kikik. Kalian semua berharga bagi penulis, khusus untuk Patma dan Danti selamat melanjutkan menjadi manusia yang akan penulis repotkan lagi.

14. Sahabat seperjuangan yang menemani penulis, menjadi tempat konsultasi dan wadah berkeluh kesah, Desvita, Nadiva dan Bunga, terima kasih.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak.

Jember, 10 Juni 2025

Penulis

Afiva Titi Maharani
NIM. 214101040010

ABSTRAK

Afiva Titi Maharani, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Digital, Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan melestarikan budaya bangsa. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pembelajaran bahasa Jawa di MI Miftahul Ulum Wonosobo masih mengalami kendala seperti minat belajar rendah ditandai dengan kurang fokusnya peserta didik saat mengikuti pembelajaran yaitu asik mengobrol dengan teman yang lain, malas mengerjakan tugas, dan metode pembelajaran monoton dominan menggunakan ceramah, serta pemanfaatan teknologi kurang.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi, 2) Untuk mendeskripsikan kelayakannya, 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan, dan 4) Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran ular tangga digital.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang memiliki tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, dengan pendekatan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pada tahap *analysis*, ditemukan pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3 masih kurang menarik dan kurang memaksimalkan media yang tersedia. Pada tahap *design*, media pembelajaran ular tangga digital dirancang melalui platform *canva* dan *genially* dengan berbagai fitur interaktif. Pada tahap *development*, media dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan hasil “sangat layak”. Pada tahap *implementation*, dilakukan uji coba skala kecil dan besar, serta diperoleh hasil bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa. Pada tahap *evaluation*, dilakukan penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan media secara keseluruhan berdasarkan hasil angket, nilai tes, dan tanggapan siswa, 2) Hasil persentase kelayakan dari rerata ketiga validator yakni ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran ialah 92,08% dengan kategori sangat layak, dan respon siswa skala kecil 99,28% kategori sangat layak, 3) Hasil uji kepraktisan didapat dari respon siswa skala besar yaitu 99,5% dengan kriteria sangat praktis, 4) Hasil uji keefektifan menggunakan uji N-Gain diperoleh skor 0,7764 dan persentase 77,63% yang berarti memiliki peningkatan tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran ular tangga digital efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu.....	17

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

B. Kajian Teori	29
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	42
A. Model Penelitian dan Pengembangan	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	49
C. Uji Coba Produk.....	55
D. Desain Uji Coba	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	69
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Wonosobo	69
B. Penyajian Data Uji Coba	73
C. Analisis Data	102
D. Revisi Produk	113
BAB V KAJIAN DAN SARAN	116
A. Kajian Produk yang telah Direvisi	116
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	123
C. Kesimpulan.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN-LAMPIRAN	131
BIODATA PENULIS.....	158

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2. 1	Persamaan dan perbedaan penelitian.....	27
Tabel 2. 2	Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	40
Tabel 3. 1	Kriteria penilaian skala likert	63
Tabel 3. 2	Kriteria tingkat kelayakan	65
Tabel 3. 3	Kriteria Kepraktisan	67
Tabel 3. 4	Kriteria pembagian N-Gain Score	68
Tabel 3. 5	Kategori tafsiran keefektifan N-Gain Score	68
Tabel 4. 1	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	70
Tabel 4. 2	Data jumlah siswa MI Miftahul Ulum Wonosobo T.A 2024/2025.....	71
Tabel 4. 3	Daftar siswa kelas 3 T.A 2024/2025	71
Tabel 4. 4	Data sarana kelas 3	73
Tabel 4. 5	Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	78
Tabel 4. 6	Format media pembelajaran ular tangga digital	80
Tabel 4. 7	Tampilan keseluruhan slide produk.....	85
Tabel 4. 8	Daftar komponen permainan ular tangga digital.....	88
Tabel 4. 9	Hasil validasi ahli media	91
Tabel 4. 10	Hasil validasi ahli materi.....	92
Tabel 4. 11	Hasil validasi ahli pembelajaran.....	94
Tabel 4. 12	Hasil perhitungan validasi ahli media	103
Tabel 4. 13	Hasil validasi ahli materi.....	104
Tabel 4. 14	Hasil perhitungan validasi ahli pembelajaran	106
Tabel 4. 15	Hasil uji coba skala kecil.....	107

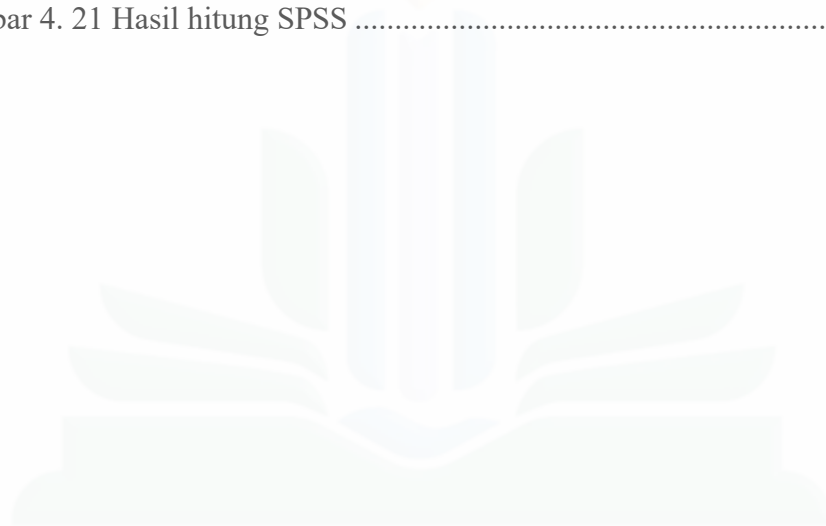
No	Uraian	Hal
Tabel 4. 16	Hasil rata-rata validator	108
Tabel 4. 17	Hasil uji respon skala besar	109
Tabel 4. 18	Keterangan hasil uji coba pengguna.....	110
Tabel 4. 19	Kriteria pembagian N-Gain Score	111
Tabel 4. 20	Kategori tafsiran N-Gain Score	111
Tabel 4. 21	Hasil hitung N-Gains Score.....	111
Tabel 4. 22	Daftar revisi media pembelajaran ular tangga digital	113
Tabel 4. 23	Revisi buku panduan media pembelajaran ular tangga digital.....	114



DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 2. 1	Media ular tangga carakan	24
Gambar 2. 2	Media PAGSARA (Papan Magnetik Aksara).....	25
Gambar 3. 1	Tahapan model ADDIE	49
Gambar 3. 2	Desain media pembelajaran ular tangga digital	53
Gambar 3. 3	Permainan ular tangga dari web genially	53
Gambar 4. 1	Tampilan google pencarian web genially	81
Gambar 4. 2	Tampilan ketiga akan login web genially	82
Gambar 4. 3	Tampilan pencarian template ular tangga genially	82
Gambar 4. 4	Cara menambah slide pada genially	82
Gambar 4. 5	Tampilan desain dari canva	83
Gambar 4. 6	Tampilan hasil slide	83
Gambar 4. 7	Tampilan membuat tombol.....	84
Gambar 4. 8	Cara mengambil elemen dari canva ke genially.....	84
Gambar 4. 9	Tampilan apabila sudah ada backsound	84
Gambar 4. 10	Tampilan permainan ular tangga digital	85
Gambar 4. 11	Tampilan edit soal dan komponen	85
Gambar 4. 12	Peserta didik mengerjakan pretest.....	96
Gambar 4. 13	Uji coba skala kecil	98
Gambar 4. 14	Uji coba skala besar.....	99
Gambar 4. 15	Peserta didik menyimak materi	99
Gambar 4. 16	Ketua kelompok melakukan ”hompipah”	100

No	Uraian	Hal
Gambar 4. 17	Kelompok menjawab persoalan	100
Gambar 4. 18	Implementasi permainan ular tangga berbasis digital	100
Gambar 4. 19	Peserta didik mengisi angket respon	101
Gambar 4. 20	Peserta didik mengerajakan soal posttest	101
Gambar 4. 21	Hasil hitung SPSS	112



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, memahami budaya Jawa, dan menumbuhkan rasa cinta tanah air.¹ Dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah BAB II pasal 3 disebutkan bahwa muatan lokal bahasa daerah dimaksudkan sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter.²

Bahasa Jawa dijadikan sebagai muatan lokal wajib yang memiliki peran sebagai medium pembentukan watak dan karakter peserta didik.³ Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan Pasal 32 ayat 1 dan 2 disebutkan bahwa:

- (1) Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia ditengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.

¹ Sukari Sukari, Usman Abu Bakar, and A Dardiri Hasyim, "Implementation of Javanese as a Daily Language in the Establishment of Character Education at the Al-Muttaqien Pancasila Sakti Klaten Islamic Boarding School in 2022," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 10, no. 5 (2023): 198, <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i5.4636>.

² PERGUB Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah, BAB II pasal 3.

³ Sri Utami and Dimas Singgih Sulistyo Wardani, "Upaya Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa," *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah* 22, no. 1 (2020): 41–42, <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v22i1.176>.

- (2) Menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional.⁴

Dalam undang-undang diatas dapat disimpulkan bahwa kekayaan budaya nasional dapat dijaga dengan cara salah satunya adalah menghormati dan memelihara bahasa daerah. Adanya upaya menjaga kekayaan budaya bangsa tersebut merupakan alternatif untuk mempertahankan identitas bangsa Indonesia.⁵

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang muncul adalah rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Jawa. Banyak peserta didik menganggap pelajaran bahasa Jawa membosankan, karena penyajiannya cenderung monoton dan minim inovasi media pembelajaran. Hal ini diperparah dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dan kreativitas pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik.⁶

Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai jembatan antara materi dan pemahaman peserta didik. Sebagaimana dijelaskan dalam al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

⁴ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan, pasal 32 ayat (1) dan (2)

⁵ I Nyoman Temon Astawa, "Bahasa Daerah Dalam Kebhinekaan Bangsa Indonesia," *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Daerah* 1, no. 2 (2021): 100, <https://doi.org/10.25078/ds.v1i2.2789>.

⁶ Pratik Hari Yuwono and Agung Nur Cholis, "Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *RUANG KATA: Journal of Language and Literature Studies* 3, no. 01 (2023): 66–67, <https://doi.org/10.53863/jrk.v3i01.902>.

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.⁷

Dalam tafsir Al-misbah yang ditulis oleh Quraishihab, kata *al-zikr* merujuk pada al-Quran itu sendiri. Dimana al-Quran dimaksudkan sebagai media atau alat pengingat untuk manusia dalam melaksanakan kewajibannya. Quraishihab juga berpendapat bahwa Rasulullah mendapatkan al-Quran atas kehendak Allah untuk menyebarkan ajaran atau syariat Islam yang benar.⁸

Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa salah satu fungsi al-Qur'an adalah sebagai media pembelajaran bagi manusia. Dalam al-Qur'an pun Allah Swt. mengarahkan manusia untuk memanfaatkan media edukatif dalam proses pembelajarannya.⁹ Dan salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran ular tangga digital.

Media pembelajaran ular tangga digital merupakan salah satu media berupa permainan yang dapat dimanfaatkan pada era ini untuk proses pembelajaran. Jean Piaget berpendapat tahapan kognitif anak terbagi menjadi empat tahapan. Dan anak sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasional kongkrit, dimana anak berusia 7-11 tahun sudah dapat berpikir logis dan sudah bisa mengklasifikasi.¹⁰

⁷ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran Terjemah dan Tafsir Per Kata*, (Bandung: Jabal, 2010), 272.

⁸ Gunawan Gunawan and Selamat Pasaribu, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 92–93, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

⁹ Abdurrahman Abdurrahman, "Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar: Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits," *Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2023): 25–26, <https://ejournal.uiidawa.ac.id/index.php/jpi%0ASubmitted>.

¹⁰ Helda Kusuma Wardani, "Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar," *Khazanah Pendidikan* 16, no. 1 (2022): 11, <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>.

Dalam konteks pembelajaran, anak pada tahap ini sangat terbantu jika materi yang diajarkan dikaitkan dengan benda nyata, pengalaman langsung, atau visualisasi konkret seperti gambar, alat peraga, dan media interaktif. Mereka belum sepenuhnya bisa memahami konsep abstrak tanpa bantuan konkret, sehingga guru perlu menyajikan pembelajaran yang kontekstual dan mendekati dunia nyata anak.

Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang bersifat kooperatif, bermain sambil belajar, serta berbasis media yang menyenangkan akan lebih efektif dalam membantu anak memahami materi pelajaran. Dengan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif ini, proses belajar akan menjadi lebih bermakna dan meningkatkan daya serap anak terhadap materi yang diajarkan.¹¹

Penggunaan media ular tangga ini dibarengi dengan strategi pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah strategi kooperatif tipe *round robin*. Strategi ini dapat membantu peserta didik dalam belajar dengan lebih aktif, saling membantu, dan saling memotivasi. Dalam strategi ini, peserta didik diajak bekerja dalam kelompok kecil dan secara bergiliran menyampaikan pendapat atau jawaban. Hal ini mendorong partisipasi semua anggota kelompok, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi.¹² Ketika digabungkan dengan media yang interaktif seperti ular tangga digital, strategi kooperatif tipe *round robin* tidak hanya

¹¹ Wardani, 12.

¹² Debora Dilla Paska et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Pajajaran," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2024): 317, <https://doi.org/10.31932/ve.v15i2.3938>.

memperkuat pemahaman kognitif peserta didik, tetapi juga membentuk suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

MI Miftahul Ulum Wonosobo merupakan lembaga sekolah yang terletak di desa Wonosobo, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi. Lembaga sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran Bahasa Jawa dan memiliki fasilitas yang mendukung. MI Miftahul Ulum Wonosobo juga merupakan madrasah ibtidaiyah pertama di Banyuwangi yang digital. Disamping mengajarkan ilmu pengetahuan umum, sekolah ini juga sangat mengedepankan pembelajaran agama Islam dengan salah satu program kegiatannya yaitu pembacaan asmaul husna setiap pagi sebelum masuk kelas dan melaksanakan solat dhuha berjamaah.¹³

Sarana dan prasarana yang disuguhkan pada MI Miftahul Ulum cukup canggih dengan berbagai alat digital. Namun, proses pembelajaran yang dilakukan masih minim memanfaatkan hal tersebut. Pada pembelajaran bahasa jawa sendiri, guru mata pelajaran mengungkapkan bahwa:

”Di kelas itu ada TV Digital mbak, tapi saya juga belum pernah pakai. Pembelajaran bahasa Jawanya ya pakai buku LKS aja, kalo sampe buat-buat media gitu saya belum pernah. Menarik sekali ini samean buat media, saya jadi penasaran. Apalagi dikemas dalam bentuk digital seperti itu, sesuai dengan program baru yang diterapkan sekolah kita.”¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, guru mengungkapkan bahwa adanya tawaran untuk melakukan penelitian dengan media digital ini akan sangat membantu sekolah, sejalan dengan barunya program sekolah yakni madrasah digital pertama di Banyuwangi. Namun, adanya program baru

¹³ Observasi di MI Miftahul Ulum Wonosobo, 21 Oktober 2024.

¹⁴ Lina Maulida, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 21 Oktober 2024. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

tersebut, timbul masalah-masalah baru dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3, yakni:

1. Pendidik minim pengetahuan tentang teknologi.
2. Kurangnya pemanfaatan fasilitas digital dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3.
3. Peserta didik merasa bahwa pembelajaran bahasa Jawa sangat membosankan dan ketinggalan zaman.

Dari hasil observasi terungkap minat belajar peserta didik yang masih rendah, terlihat dari ekspresi bosan saat pelajaran berlangsung serta perilaku peserta didik yang tidak fokus saat belajar ditandai dengan asik mengobrol sendiri dengan teman yang lain.¹⁵ Dari hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas 3 didapatkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan oleh pendidik masih kurang memberikan peserta didik motivasi untuk semangat belajar bahasa Jawa, peserta didik tersebut menyatakan bahwa:

“Bosen banget bu belajar bahasa Jawa. Males juga ngerjakan tugasnya karena ngga paham.”¹⁶

Dari hasil tersebut, menunjukkan bahwa peserta didik kurang minat belajar bahasa Jawa. Dan sayangnya hal ini masih kurang diperhatikan oleh pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dany, dkk., yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting tidak hanya dalam menyampaikan

¹⁵ Observasi di MI Miftahul Ulum Wonosobo, 21 Oktober 2024.

¹⁶ Aisyah Al Chumairo', diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 21 Oktober 2024. ejournal.uinkhas.ac.id

informasi, tetapi juga dalam mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan sesuai kebutuhan. Pemanfaatan media digital yang interaktif juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam.¹⁷

Media pembelajaran ular tangga digital diharapkan dapat menjadi solusi. Selain menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, media ini juga diharapkan mampu memperkuat pemahaman budaya lokal dan menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa Jawa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi?

¹⁷ M Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern," *Cendekia Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 96, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>.

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran ular tangga digital dalam mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran ular tangga digital dalam mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran ular tangga digital dalam mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga digital. Adanya media ini diharapkan akan memberikan warna baru dalam pembelajaran bahasa Jawa yang biasanya sangat membosankan. Media pembelajaran ini dikemas dengan konsep permainan, dengan kata lain peserta didik akan disuguhkan dengan suasana belajar sambil bermain yang diharapkan

juga akan menyenangkan peserta didik. Bukan hanya menyenangkan, namun juga terlaksananya pembelajaran yang bermakna.

Dengan adanya rancangan media ini diharapkan peserta didik akan *enjoy* dalam proses pembelajaran serta membuka wawasan peserta didik akan begitu kaya dan uniknya warisan budaya jawa yang sedang mereka pelajari. Dan harapan berikutnya yaitu peserta didik akan bangga dan sangat menghargai akan budaya jawa yang mereka miliki, seperti pada kata pepatah, “*Wong Jowo ojo nganti ilang jawane*”.

Pengembangan produk berupa media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran bahasa Jawa memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga digital ini disajikan dengan permainan yang menarik dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mendukung yaitu kooperatif tipe *round robin*.
2. Media pembelajaran ular tangga ini akan di desain menggunakan aplikasi canva dan dikombinasikan menggunakan web *genially*.
3. Dalam beberapa kotak angka akan ada soal, tantangan, ataupun perintah tentang pembelajaran bahasa Jawa kelas tiga yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok.
4. Media pembelajaran ular tangga digital hanya akan digunakan pada materi BAB 3 topik hawa lan mangsa yang didalamnya akan membahas tentang materi mangerteni hawa lan mangsa, kawruh basa miturut unggah-ungguhe, dan aksara jawa.
5. Media pembelajaran ular tangga digital akan sepenuhnya dioperasikan

oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung

6. Media pembelajaran ular tangga digital akan di desain menarik dengan banyak warna dan ornamen yang sesuai.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Zaman semakin pesat membuat seorang pendidik harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam melakukan proses pembelajarannya. Maka dari itu penelitian dan pengembangan yang dilakukan bersifat penting karena akan menjadi sebuah pembaharuan pembelajaran yang lebih baik pada masa yang akan datang. Pentingnya penelitian dan pengembangan dapat dilihat dari manfaat yang diberikan, berikut manfaat adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital:

1. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital ini dapat memperkaya literatur dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media berbasis permainan tradisional yang dikemas secara digital.
- b. Penelitian ini mendukung penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe round robin secara praktis dalam muatan lokal bahasa Jawa, dengan mengintegrasikan unsur teknologi dan budaya.
- c. Menjadi kontribusi bagi inovasi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pelajaran bahasa Jawa, yang selama ini dianggap monoton.

- d. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang tetap mempertahankan nilai-nilai budaya lokal, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa.
- e. Dapat dijadikan referensi untuk pengembangan pembelajaran serupa pada mata pelajaran muatan lokal lainnya, khususnya dalam konteks pelestarian budaya melalui teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, media pembelajaran ular tangga digital dirancang untuk membantu peserta didik kelas 3 dalam memahami materi bahasa Jawa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Permainan edukatif ini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran serta memperkuat kecintaan terhadap bahasa dan budaya Jawa sejak dini.
- b. Bagi pendidik, media ini dapat mempermudah guru bahasa Jawa dalam menyampaikan materi secara menarik dan inovatif. Guru juga terdorong untuk meningkatkan keterampilan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- c. Bagi sekolah, media ini menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas digital sekolah. Selain itu, media ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran lain yang mendukung proses pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana pengembangan diri dalam hal perencanaan, perancangan, dan penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas 3. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan pengalaman dan pijakan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya di masa mendatang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi terhadap inovasi media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran bahasa Jawa, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki hak untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna pada proses belajarnya, maka dari itu diberikan inovasi berupa media pembelajaran.
- b. Rasa cinta akan budaya peserta didik harus tetap ditumbuhkan dalam pembelajaran bahasa Jawa.
- c. Penggunaan media pembelajaran ular tangga digital melibatkan teknologi canggih era ini, sehingga memberikan kesan *uptodate* mengikuti zaman.
- d. Dalam permainan ular tangga digital ini peserta didik tidak hanya disuguhkan persoalan namun juga tantangan atau perintah yang harus dilaksanakan, sebagai contoh yaitu perintah untuk berbicara menggunakan basa krama. Dari perintah-perintah tersebut peserta didik akan mempraktikkan langsung materi-materi yang telah

dipelajari.

- e. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik akan menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- f. Penguasaan materi peserta didik yang harus tetap ditingkatkan untuk menambah wawasan peserta didik tentang budaya Jawa.

2. Keterbatasan

Beberapa keterbatasan dan pengembangan media ular tangga digital sebagai berikut:

- a. Proses mendesain permainan ular tangga cukup rumit, karena memerlukan teknologi yang cukup memadai dan keterampilan menggunakannya.
- b. Media pembelajaran ular tangga digital ini hanya akan digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3.
- c. Media pembelajaran ular tangga digital harus digunakan dengan seperangkat komponen lengkap penyokongnya, yaitu proyektor atau TV Digital.
- d. Peserta didik tidak dapat mengoperasikan media pembelajaran ular tangga digital tanpa didampingi guru.
- e. Perlunya rencana yang matang untuk menerapkan media ular tangga digital misalnya menggunakan strategi kooperaif tipe *round robin* dalam kelas.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Media ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Jenis-jenis media pembelajaran meliputi visual, audio, audio-visual, dan multimedia, yang penggunaannya disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Misalnya, peserta didik dengan gaya belajar visual lebih cocok dengan media bergambar, sementara peserta didik auditori lebih mudah belajar melalui suara. Saat ini, media multimedia menjadi pilihan karena mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar secara terpadu melalui bantuan teknologi.

2. Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

Media pembelajaran ular tangga digital adalah permainan edukatif berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini mengadaptasi permainan tradisional ular tangga dan dikemas dalam bentuk digital agar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Penggunaan media ini tidak hanya mengurangi ketergantungan pada media cetak yang membutuhkan biaya, tetapi juga membantu mengubah citra pembelajaran Bahasa Jawa yang semula dianggap kuno menjadi lebih menyenangkan, modern, dan relevan dengan perkembangan zaman.

3. Strategi Kooperatif Tipe Round Robin

Strategi pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa saling membantu, berinteraksi, dan berbagi informasi untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau memahami materi pelajaran. Salah satu tipe pada strategi kooperatif ini adalah *round robin*. Strategi ini melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi yang terstruktur dan interaktif, di mana setiap anggota kelompok mendapat kesempatan untuk menyampaikan pendapat secara bergiliran. Dengan cara ini, strategi *round robin* berfokus pada partisipasi aktif semua anggota kelompok dan mendorong kerja sama yang efektif.

4. Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3

Pembelajaran bahasa jawa di kelas 3 sekolah dasar merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal wajib yang diajarkan banyak sekolah di Jawa Timur. Pada tingkat kelas 3 ini, siswa mulai diperkenalkan pada berbagai aspek dasar bahasa dan budaya Jawa. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa kelas 3 yakni kurikulum K13, dimana pada setiap babnya akan dikolaborasikan dengan tema-tema kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa jawa kelas tiga mencakup berbagai materi yaitu, cerita sederhana, tembang dolanan, teks observasi, membuat kalimat, basa ngoko, basa krama, geguritan (puisi) hingga aksara jawa.

Dari definisi istilah di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Media diterapkan dengan strategi kooperatif tipe *round robin* ke dalam permainan ular tangga.

Pemilihan media digital bertujuan agar proses pengembangan lebih efisien dan hasil produk yang dihasilkan lebih menarik serta mudah diakses. Dengan kata lain, penggunaan media digital ini berusaha untuk menghasilkan media pembelajaran yang tetap hemat namun tetap menarik. Sementara itu, permainan ular tangga dipilih karena merupakan permainan edukatif yang tak lekang oleh zaman dan familiar untuk dikolaborasikan dengan konten pembelajaran.

Dengan demikian yang dimaksud dengan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 adalah sebuah perangkat pembelajaran yang membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa yang menggunakan media pembelajaran ular tangga digital akan mengimplementasikan strategi kooperatif tipe *round robin*, agar proses pembelajaran yang dibarengi dengan bermain tersebut dapat terstruktur. Dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital ini, diharapkan peserta didik terbantu dalam memahami materi bahasa Jawa dengan lebih menyenangkan, tetapi juga dapat mengembangkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya daerahnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berisi ringkasan dari beberapa kajian sebelumnya yang masih berhubungan dengan topik yang sedang dibahas. Bagian ini bertujuan untuk mengetahui apakah topik serupa sudah pernah dikaji, seperti apa hasilnya, dan sejauh mana hal tersebut bisa dikembangkan lagi. Dengan mempelajari karya-karya sebelumnya, arah dan fokus penelitian jadi lebih jelas serta terhindar dari pengulangan.

Selain itu, penelitian terdahulu juga berguna untuk menunjukkan bahwa topik yang diangkat memang layak dikaji lebih lanjut. Dari kajian ini, bisa terlihat kekurangan atau kelebihan yang ada dalam penelitian sebelumnya, lalu dimanfaatkan sebagai dasar untuk menyusun langkah yang lebih tepat dalam proses pengumpulan data atau pengembangan media. Dengan begitu, bagian ini menjadi dasar penting dalam memperkuat isi penelitian secara keseluruhan.

Di antara penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ikka Nurlita (2017) yang berjudul
”Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif

dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Semarang.”¹⁹

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan merancang sebuah media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga edukatif yang mengandung materi tentang aksara Jawa. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk menilai apakah media tersebut layak untuk digunakan dan seberapa efektif media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa SDN Sekaran 02 Semarang dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Studi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dengan model pengembangan yang mengacu pada tahapan waterfall SDLC menurut Youssef Bassil, yang terdiri dari lima langkah utama: analisis, perancangan, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan.

Peneliti mengumpulkan data dengan cara menyebarkan angket, melakukan wawancara, data dokumentasi serta pre-post test. Hasil penelitian adalah sebuah media pembelajaran berbentuk ular tangga aksara Jawa yang edukatif dan ditempel di dinding kelas. Permainan ini berukuran 100 cm x 60 cm dan dilengkapi dengan kartu soal, kartu huruf, dan kartu jawaban berukuran 11 cm x 8 cm. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Ini dibuktikan oleh hasil uji sampel ganda t-test, yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih kecil

¹⁹ Ikka Nurlita, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 02 Semarang,” *UNNES, Skripsi* (2017).

dari t tabel pada tingkat signifikansi 0,5%, dengan nilai N-gain rata-rata 0,73, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa.

Penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian ini. Keduanya sama-sama menggunakan metode Research and Development (R&D), bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran hingga pada tahap uji keefektifan, serta melibatkan subjek penelitian dari jenjang sekolah dasar. Meski demikian, terdapat sejumlah perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah model waterfall SDLC Yousef Basill, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Selain itu, produk yang dikembangkan dalam penelitian terdahulu berupa media pembelajaran konvensional atau cetak, sementara penelitian ini menghasilkan media berbasis multimedia. Dari sisi materi, media dalam penelitian terdahulu difokuskan pada pembelajaran aksara Jawa, sedangkan penelitian ini mencakup materi bahasa Jawa kelas 3 materi "Hawa lan Mangsa".

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nuryana Ainul Asfin (2017) yang berjudul "Media Pasinaon Dolanan "Ular Tangga Cangkriman" Migunakaken Program *Macromedia Flash Professional 8* Kangge Siswa SMP Kelas VII."²⁰

²⁰ Nuryana Ainul Asfin, "Media Pasinaon Dolanan 'Ular Tangga Cangkriman' Migunakaken Program Macromedia Flash Professional 8 Kangge Siswa SMP Kelas VII," *Jurnal Penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa* 6, no. 6 (2017): 44–53.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ular tangga cangkriman yang dibuat dengan bantuan *Macromedia Flash 8 Professional* bisa dikembangkan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh masukan dari para ahli, baik dari sisi isi materi maupun tampilan medianya, serta mendapatkan penilaian langsung dari guru Bahasa Jawa dan siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Penelitian ini memakai metode pengembangan R&D dengan model ADDIE. Hasil dari proses pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berupa permainan ular tangga dengan materi cangkriman yang dibuat menggunakan *Macromedia Flash 8 Professional*. Berdasarkan hasil penilaian, media ini memperoleh skor 85% dari ahli materi dengan kategori “sangat baik”, serta skor 93% dari ahli media yang juga masuk dalam kategori “sangat baik”. Selain itu, guru mata pelajaran memberikan penilaian dengan rata-rata 88% kategori “sangat baik”, dan tanggapan dari siswa menunjukkan rata-rata sebesar 86% yang termasuk dalam kategori “baik”. Berdasarkan seluruh hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis *Macromedia Flash 8 Professional* ini layak digunakan dalam pembelajaran cangkriman.

Penelitian terdahulu ini memiliki sejumlah kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, seperti penggunaan metode Research and Development (R&D), model pengembangan ADDIE, serta jenis media yang dikembangkan berupa multimedia. Namun, terdapat beberapa

perbedaan mendasar antara keduanya. Tujuan dari penelitian terdahulu hanya terbatas pada pengembangan media dan uji kelayakan, sementara penelitian ini melanjutkan hingga tahap uji kepraktisan dan keefektifan. Media yang dikembangkan dalam penelitian terdahulu berbentuk CD (compact disk) menggunakan aplikasi Macromedia Flash Professional 8, sedangkan media pada penelitian ini dirancang agar dapat langsung ditampilkan melalui perangkat seperti TV digital atau proyektor. Selain itu, materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu berfokus pada cangkriman, serta subjek penelitian adalah siswa jenjang SMP, berbeda dengan penelitian ini yang menyasar siswa sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Retno Wulan (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD.”²¹

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa permainan ular tangga bertema wayang yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas II di SD Sukokarsan 2 Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan model ADDIE. Namun, proses pengembangannya hanya dilakukan sampai tahap keempat, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, dan penerapan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, serta observasi langsung.

²¹ Retno Wulan, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD,” *Basic Education: Jurnal Elektronik PGSD* 2, no. February (2018): 15–28.

Berdasarkan hasil penelitian, media ular tangga bertema wayang dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat “Baik” dari berbagai aspek, seperti isi materi, tampilan media, tanggapan guru, dan respon dari siswa sebagai pengguna. Validasi isi materi memperoleh nilai rata-rata 4,78 yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, dari segi teknis media atau rekayasa produk, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,23, juga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Saat dilakukan uji coba awal terhadap siswa, rata-rata skor akhir mencapai 4,76, sedangkan pada uji coba lapangan mendapatkan skor 4,61, keduanya menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Penilaian dari guru saat uji coba lapangan juga menunjukkan hasil serupa, dengan skor rata-rata 4,76. Dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi wayang. Dengan begitu, media ular tangga wayang ini terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas II SD.

Penelitian terdahulu ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, di antaranya menggunakan metode Research and Development (R&D), menerapkan model pengembangan ADDIE, serta melibatkan subjek penelitian dari kalangan siswa sekolah dasar. Kendati demikian, terdapat perbedaan dalam cakupan dan hasil pengembangannya. Penelitian sebelumnya hanya berfokus sampai tahap uji kelayakan tanpa melanjutkan ke uji kepraktisan maupun keefektifan.

Selain itu, media yang dikembangkan bersifat konvensional atau non-digital, berbeda dengan penelitian ini yang menghasilkan media berbasis multimedia. Dari segi materi, penelitian terdahulu mengangkat topik seputar wayang, sedangkan penelitian ini membahas materi Bahasa Jawa secara lebih luas dan bervariasi dengan tema “Hawa lan Mangsa”.

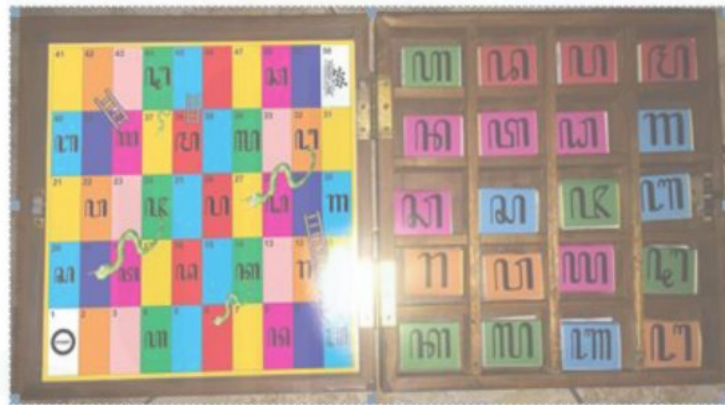
4. Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Vanny Sukmawardani, Suyitno, dan Eka Sari Setianingsih (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Carakan untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar.”²²

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendukung peningkatan kemampuan siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas III di SDN Pohgading, Kecamatan Gembong, Kabupaten Pati, dalam membaca dan menulis aksara nglegena. Selain itu, penelitian ini juga menentukan seberapa baik media yang dikembangkan digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) berdasarkan model *Borg and Gall*.

Dari penelitian ini, peneliti menghasilkan sebuah media ular tangga carakan. Hasil dari penelitian ini diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta guru. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kelayakan dari semua penilai mencapai 94%. Sementara itu, tanggapan dari guru terhadap media menunjukkan angka 98%, dan respon

²² Elsa Vanny Sukmawardani, Suyitno Syitno, and Eka Sari Setianingsih, “Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 12–22.

dari siswa bahkan mencapai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga carakan yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. 1
Media ular tangga carakan

Penelitian terdahulu ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini dalam hal penggunaan metode Research and Development (R&D) serta subjek penelitian yang sama-sama berasal dari jenjang sekolah dasar. Namun, terdapat sejumlah perbedaan yang cukup jelas. Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Borg & Gall, sedangkan penelitian ini menerapkan model ADDIE. Dari sisi materi, penelitian terdahulu lebih terfokus pada pembelajaran carakan atau aksara Jawa, dengan tujuan utama untuk membantu keterampilan membaca dan menulis aksara tersebut. Selain itu, produk media yang dikembangkan bersifat cetak, berbeda dengan penelitian ini yang mengarah pada pengembangan media berbasis digital dan multimedia.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Kusumaningrum, Cerianing Putri Pratiwi, dan Candra Dewi (2023) yang berjudul “Pengembangan Media PAGSARA (Papan Magnetik Aksara) Melalui *Modelling the Way* Materi Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar.”²³

Dengan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan tes, penelitian ini dilakukan dengan dua tujuan utama. Tujuan pertama adalah untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan kedua adalah untuk melacak perkembangan media PAGSARA. Metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall digunakan dalam penelitian ini. Media PAGSARA dibuat dari bahan logam magnetik yang dilapisi warna putih agar magnet lain dapat menempel pada papan. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Guyung 2 untuk melihat evolusi media ini.



Gambar 2. 2
Media PAGSARA (Papan Magnetik Aksara)

²³ C. Kusumaningrum, D. A., Pratiwi, P. P., & Dewi, “Pengembangan Media Pagsara (Papan Magnetik Aksara) Melalui Modelling The Way Materi Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 2, no. 1 (2023): 416–23, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.

Hasil validasi media menunjukkan persentase sebesar 94,28%, sedangkan penilaian dari ahli materi mencapai 95,38%. Penilaian dari guru sebagai praktisi mendapat persentase 97,77%. Untuk menilai perkembangan media PAGSARA, peneliti juga melakukan tes angket untuk mengetahui respon siswa. Secara keseluruhan, persentase respon mencapai 95,55% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media PAGSARA mengalami perkembangan yang baik, memiliki kualitas yang memadai, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV di SDN Guyung 2.²⁴

Penelitian terdahulu ini memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini dalam hal penggunaan metode Research and Development (R&D) serta subjek yang sama, yaitu siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, terdapat sejumlah perbedaan yang mencolok. Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Borg & Gall, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Produk media yang dikembangkan pun berbeda, yaitu media PAGSARA (papan magnet aksara), sementara dalam penelitian ini berupa media ular tangga digital. Tujuan utama penelitian terdahulu adalah mengembangkan media yang dapat memudahkan siswa dalam belajar, khususnya pada materi aksara Jawa. Selain itu, strategi

²⁴ Kusumaningrum, D. A., Pratiwi, P. P., & Dewi. *digilib.uinkhas.ac.id*

pembelajaran yang diterapkan adalah modelling the way, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan strategi kooperatif tipe round robin.

Tabel 2. 1
Persamaan dan perbedaan penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ikka Nurlita (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Semarang	a. Metode penelitian R&D b. Tujuan penelitian sampai pada keefektifan c. Subjek siswa sekolah dasar	a. Model <i>waterfall SDLC Youssef Bassil</i> b. Jenis media berupa cetak atau konvensional c. Materi Aksara Jawa
2.	Nuryana Ainul Asfin (2017)	Media Pasinaon Dolanan "Ular Tangga Cangkringan" Migunakaken Program <i>Macromedia Flash Professional 8</i> Kangge Siswa SMP Kelas VII	a. Metode penelitian R&D b. Model ADDIE c. Jenis media multimedia	a. Tujuan penelitian yang hanya terfokus pada seberapa jauh media dapat dikembangkan dan uji kelayakan b. Menggunakan <i>macromedia flash professional 8</i> berwujud CD (<i>compact disk</i>) c. Terfokus pada materi cangkriman d. Subjek penelitian
3.	Retno Wulan (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang untuk	a. Metode penelitian R&D b. Model ADDIE c. Subjek siswa sekolah dasar	a. Tujuan penelitian hanya sampai uji kelayakan

		Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD		b. Hasil produk atau media berupa cetak c. Pada materi wayang
4.	Elsa Vanny Sukmawar dani, Suyitno, dan Eka Sari Setianingsih (2021)	Pengembangan Media Ular Tangga Carakan untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar	a. Metode penelitian R&D b. Subjek siswa sekolah dasar	a. Model <i>Borg and Gall</i> b. Materi Carakan c. Tujuan penelitian untuk membantu keterampilan membaca dan menulis aksara jawa d. Hasil produk atau media berupa cetak
5.	Dyah Ayu Kusumani ngrum, Cerianing Putri Pratiwi, dan Candra Dewi (2023)	Pengembangan Media PAGSARA (Papan Magnetik Aksara) Melalui <i>Modelling the Way</i> Materi Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar	a. Metode penelitian R&D b. Subjek siswa sekolah dasar	a. Model <i>Borg and Gall</i> b. Media PAGSARA (Papan Magnet Aksara) c. Tujuan untuk mengembangkan produk dan memenuhi kebutuhan siswa akan media pembelajaran d. Materi Aksara Jawa e. Menggunakan stratgei <i>modelling the way</i>

Berdasarkan pemaparan lima penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa kesenjangan-kesenjangan yang cukup signifikan antara lima penelitian terdahulu dengan penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran bahasa Jawa. Dari kelima penelitian, seluruhnya

berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Jawa. Namun dari kelima penelitian terdahulu tersebut baru ada satu pengembangan media yang berusaha menggunakan jenis media multimedia, yaitu media permainan ular tangga cangkriman yang menggunakan program *macromedia flash professional 8*. Penggunaan dari media tersebut yakni dengan memanfaatkan CD, yang nantinya pengaplikasiannya akan ditampilkan didepan kelas menggunakan proyektor. Dari sini terdapat sebuah pengembangan baru yakni, media pembelajaran ular tangga digital dengan pembelajaran menggunakan strategi kooperatif tipe *round robin*. Pada media ini sudah tidak perlu menggunakan CD lagi, namun langsung pada memanfaatkan aplikasi *canva* dan *web genially* yang akan ditampilkan pada layar proyektor atau TV digital. Pengembangan baru yang sedang diupayakan ini akan mempermudah dan lebih menghemat kembali atas penggunaan media pembelajaran.

B. Kajian Teori

Kajian teori merupakan suatu dasar ilmiah dari seorang peneliti dalam melakukan penelitian. Adanya kajian teori berfungsi sebagai penjelas hubungan antar variabel dalam penelitian. Kajian teori digunakan untuk menyusun kerangka pemikiran yang mengarah pada penelitian yang akan dilakukan. Kerangka ini menggambarkan teori-teori yang dipilih saling berhubungan dan relevan.²⁵

²⁵ *Buku Pedoman Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 109.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu siswa belajar di kelas. Alat bisa berupa benda yang dilihat, didengar, atau keduanya sekaligus, yang tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik. Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Dany dan rekan-rekannya, dijelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai bentuk alat atau bahan yang berisi informasi untuk mendukung kegiatan belajar, baik secara visual, audio, maupun gabungan keduanya.²⁶

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nirmala bersama timnya menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih semangat dan tertarik saat mengikuti pelajaran. Bahkan disebutkan bahwa media mampu memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.²⁷

²⁶ Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern," 94.

²⁷ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 137, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.

Melihat dari dua pendapat yang ada, bisa disimpulkan bahwa kehadiran media dalam proses belajar mengajar membawa banyak manfaat. Media tidak hanya membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, tapi juga membuat siswa lebih mudah memahami isi pelajaran. Jika digunakan dengan tepat, media bisa mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

b. Fungsi

Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Media dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Tampilan yang beragam membuat siswa merasa lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat menerima materi.
- 2) Dengan bantuan media, penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Guru pun terbantu karena bisa menjelaskan pelajaran secara lebih jelas dan menarik perhatian peserta didik.
- 3) Memudahkan proses pembelajaran dalam lingkup ruang, waktu dan biaya. Sebagai contoh, guru tidak perlu membawa langsung peserta didik langsung melihat candi borobudur untuk dapat belajar sejarah atau melihat bentukannya, guru dapat memperlihatkan video atau gambar yang sudah dicetak.²⁸

²⁸ Muhammad Hasan et al., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 34.

Melihat berbagai fungsi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dipahami bahwa kehadiran media dalam pembelajaran memegang peran penting. Tanpa dukungan media, kegiatan belajar berisiko menjadi kurang menarik dan tidak mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Suasana kelas pun bisa terasa hambar karena tidak ada variasi dalam penyampaian materi. Dalam kondisi seperti itu, peserta didik mungkin hanya menjadi pendengar pasif dan sulit memahami isi pelajaran secara menyeluruh. Dengan adanya media, pembelajaran dapat berlangsung lebih hidup, memberi pengalaman belajar yang lebih nyata, dan mempermudah peserta didik untuk menangkap inti materi. Selain itu, guru juga lebih terbantu dalam menyampaikan pelajaran secara jelas dan menarik. Karena itu, penggunaan media bukan hanya pelengkap, melainkan bagian penting yang mendukung keberhasilan proses belajar.

c. Jenis-Jenis

Media pembelajaran dapat berbagai bentuk dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi kelas. Secara umum, media ini dapat dikategorikan menjadi empat kategori penting, yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang mengandalkan suara sebagai sarana penyampaian materi. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami pelajaran

melalui indera pendengaran. Contohnya seperti lagu atau rekaman cerita.

2) Media Visual

Media yang dilihat langsung oleh mata, seperti gambar, poster, atau benda nyata di sekitar. Biasanya digunakan untuk memperjelas materi agar lebih mudah dipahami secara visual atau indera penglihatan. Dengan melihat langsung bentuk atau gambaran dari materi, siswa bisa lebih cepat memahami isi pelajaran. Selain itu, media visual juga dapat menarik perhatian dan membantu suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

3) Media Audio-Visual

Menggabungkan suara dan tampilan visual secara bersamaan, seperti video pembelajaran atau film pendek. Jenis ini membuat pembelajaran lebih menarik karena peserta didik bisa mendengar dan melihat materi secara langsung.

4) Multimedia

Media multimedia merupakan media yang sarannya untuk merangsang seluruh indera dalam kegiatan belajar. Peserta didik tidak hanya melihat atau mendengar, namun juga akan bergerak. Media multimedia ditekankan pada media berbasis TIK dan komputer. Media ini dapat menampilkan tulisan, gambar, gerak,

suara, bahkan dapat memberikan warna-warni yang menarik peserta didik.²⁹

Media pembelajaran ular tangga digital termasuk ke dalam jenis media multimedia. Karena dalam proses desain dan penerapannya akan menggunakan laptop atau komputer. Dan juga dalam media pembelajaran ular tangga digital ini, bukan hanya melibatkan indera penglihatan saja namun seluruh indera akan dilibatkan. Dengan kata lain, media ini menyajikan materi pembelajaran melalui lebih dari satu cara penyampaian, sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kelebihan dari media jenis multimedia adalah pembelajaran yang dihasilkan akan lebih interaktif. Karena media ular tangga ini menggunakan bantuan teknologi dan bisa menampilkan informasi secara menarik, maka termasuk dalam kategori tersebut. Penggunaan media seperti ini dinilai dapat meningkatkan semangat belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

Permainan ular tangga adalah salah satu permainan klasik yang tetap digemari dari dulu hingga sekarang. Permainan ular tangga dari sejak dulu tidak sedikitpun kekurangan peminatnya. Permainan ini menggunakan papan bergambar kotak-kotak bernomor yang dihiasi dengan ornamen ular

²⁹ Umi Farihah, *Media Pembelajaran Matematika* (D.I. Yogyakarta: LINTAS NALAR, 2021), 18–22.

dan tangga. Tujuan dari permainan ini adalah mencapai kotak terakhir. Permainan ular tangga memiliki unsur edukatif, karena membantu pemain belajar berhitung, mengikuti aturan, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti bergiliran dan bersabar. Selain itu, ular tangga juga sering dimodifikasi untuk keperluan pendidikan, di mana kotak-kotaknya berisi soal atau materi pelajaran yang harus dijawab pemain sebelum melanjutkan.³⁰

Media digital adalah jenis media yang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Secara sederhana, media ini mencakup segala bentuk informasi atau bahan ajar yang bisa diakses melalui perangkat elektronik. Contoh dari media digital antara lain adalah presentasi yang menggunakan multimedia, buku elektronik (*e-book*), situs pembelajaran, serta berbagai platform daring yang dirancang khusus untuk kegiatan belajar.³¹

Media pembelajaran ular tangga digital adalah pengembangan dari permainan ular tangga klasik yang dikombinasikan dengan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang mendukung penggunaan media digital adalah *blended learning*. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan atau mengombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan media

³⁰ Samhah Taurisa Aprilia, Hendrik Siswono, and Muhammad Agus Sugiarto, "Permainan Ular Tangga Edukasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini," *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 7, no. 2 (2024): 130, <https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.2158>.

³¹ Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern," 95.

TIK, seperti komputer (online maupun offline), multimedia, kelas virtual, internet, dan sebagainya.³²

Meskipun strategi utama pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kooperatif tipe *round robin*, penggunaan media digital dalam kegiatan tatap muka menunjukkan adanya unsur *blended learning*. Penggunaan media digital diharapkan dapat membantu pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Strategi Kooperatif Tipe Round Robin

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dalam kelompok kecil dan saling bekerja sama, sehingga mereka dapat memahami materi secara bersama-sama. Model pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peran guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi lebih sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam berdiskusi dan bekerja sama.³³

Strategi pembelajaran *round robin* merupakan salah satu cara mengajar yang membuat peserta didik belajar dalam kelompok dan saling berbagi pendapat untuk menyelesaikan tugas bersama. Pelaksanaan dari

³² Ahmad Royani, Asmi Faiqatul Himmah, and Muhammad Junaidi, "Pendamping Pembelajaran Model Blended Learning Bagi Guru Madrasah Pinggiran Dalam Menghadapi Era 5.0," *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2022): 186, https://doi.org/doi.org/10.69552/abdi_kami.v5i2.1587.

³³ Nur Wanah, Adelia Amanda Pramita, and M. Suwignyo Prayogo, "Penerapan Strategi Kooperatif Learning Mata Pelajaran IPA Materi Alat Panca Indera Manusia Kelas IV Di SDN Jatisari 02," *INKURI: Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2024): 125, <https://doi.org/10.20961/inkuri.v13i1.74839>.

round robin sendiri yakni dengan tiap kelompok yang memaparkan hasil diskusinya secara bergantian. Dengan diterapkannya metode ini peserta didik akan mengasah kemampuan komunikasi dan kerja sama kelompok.³⁴

Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa strategi *round robin* memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran kelompok secara aktif. Metode ini mendorong setiap anggota kelompok untuk saling mendengarkan dan menyampaikan pendapat secara bergiliran, sehingga tidak ada yang merasa tertinggal atau terabaikan dalam proses diskusi. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga dilatih untuk menghargai pendapat orang lain dan membangun komunikasi yang baik. Selain itu, kegiatan kerja kelompok seperti ini juga bisa mempererat hubungan antar peserta didik serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama. Oleh karena itu, strategi ini dinilai efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, berbicara, dan bekerjasama secara seimbang.

4. Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 MI/SD

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa

Pelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas 3 SD/MI termasuk dalam mata pelajaran muatan lokal yang wajib diajarkan di sekolah-sekolah, terutama yang berada di wilayah Jawa Timur. Mata pelajaran

³⁴ Cantika Dinova Ramadila, Taryzca Putri Laela Ramadhani, and Hery Setiyawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 2, no. 3 (2024): 178–179, <https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3096>.

ini diberikan sebagai bagian dari upaya menjaga dan mengenalkan budaya serta bahasa daerah kepada siswa sejak dini. Pembelajaran bahasa Jawa kelas tiga mencakup berbagai materi, seperti cerita sederhana, basa krama, tembang dolanan hingga aksara jawa.

Pada zaman sekarang, anak-anak kurang diajarkan dengan budayanya yang mengakibatkan anak-anak kurang mengenal dan hingga pada tahap malu untuk mengakui budayanya sendiri. Adanya pembelajaran bahasa jawa ini diharapkan, peserta didik akan jauh mengenal budayanya lebih dalam, tidak hanya cara untuk bertutur kata, namun juga tentang adat istiadatnya.³⁵

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2019 Bab II Pasal 3 dan 4, dijelaskan bahwa pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai penting seperti sopan santun, keindahan, akhlak, spiritualitas, dan bahasa dan sastra daerah, serta mendorong pengembangannya agar tetap hidup dan relevan di masa sekarang.³⁶

Pembelajaran bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami serta menggunakan bahasa daerah secara kontekstual. Selain

³⁵ Muh Arafik, Titis Angga Rini, and Diana Anggiri Chris Dayanti, "Problematika Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas 4 SDN Jodipan Malang," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 12 (2024): 2023–2024, <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.16>.

³⁶ PERGUB Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah, BAB II pasal 3 dan 4. digilib.uinkhas.ac.id

memperkuat keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran ini juga menjadi sarana untuk memperkenalkan Bahasa Jawa sebagai bagian penting dari identitas budaya yang patut dihargai dan dilestarikan. Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga memahami nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam setiap penggunaan bahasa tersebut.

Lebih dari sekadar aspek kebahasaan, pembelajaran bahasa Jawa juga memuat unsur pembentukan karakter. Melalui materi yang berkaitan dengan tata krama, etika berbahasa, dan kearifan lokal, siswa diajak untuk mengenal lebih dalam budaya masyarakat Jawa yang menjunjung tinggi sikap sopan santun dan saling menghormati. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jawa dapat menjadi media pendidikan karakter yang memperkuat rasa memiliki terhadap budaya sendiri sekaligus membentuk pribadi yang berbudaya dan beretika.

Materi pembelajaran yang akan diambil dalam media pembelajaran ular tangga digital adalah BAB 3 yang memiliki topik hawa lan mangsa, yang di dalamnya termuat materi pokok maceme mangsa, kawruh basa, dan aksara jawa.³⁷

³⁷ R. Tatik Susanto, Modul Pendamping Pembelajaran Basa Jawa Kelas 3 Semester 1. lib.uinkhas.ac.id

Tabel 2. 2
Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran
Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Materi Mangerteni Hawa
lan Mangsa

Kompetensi Dasar (KD)	4.3 Mengenal, memahami dan mengidentifikasi informasi dan teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita. 4.3 Menyampaikan teks lisan tentang kondisi alam bentuk cerita.
Indikator	4.3.1 Mengidentifikasi istilah-istilah cuaca dan musim dalam bentuk cerita. 4.3.2 Menjelaskan istilah-istilah cuaca dan musim dalam teks cerita. 4.3.1 Menulis cerita tentang kondisi alam. 4.3.2 Menceritakan kondisi alam secara lisan.
Tujuan Pembelajaran	1. Dengan memahami peserta didik dapat : a. Mengidentifikasi istilah-istilah cuaca dan musim. b. Menjelaskan istilah cuaca dan musim. c. Menulis cerita tentang kondisi alam. 2. Dengan menyampaikan teks lisan peserta didik dapat : Menceritakan kondisi alam.

Sumber: Modul Pendamping Pembelajaran Basa Jawa Kelas 3
MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

c. Karakteristik Peserta Didik Kelas 3

Berdasarkan pandangan Jean Piaget tentang perkembangan kognitif, anak-anak kelas 3 yang umumnya berusia sekitar 9 tahun berada dalam tahap operasional konkret. Pada masa ini, mereka mulai mampu memahami berbagai hal secara logis, namun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata atau bisa diamati langsung. Artinya,

pemikiran mereka belum sepenuhnya abstrak, tapi sudah menunjukkan kemampuan untuk mengurutkan, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan pengalaman langsung. Tahap ini menjadi waktu yang penting dalam proses belajar karena anak sudah mulai mampu berpikir lebih terstruktur dan memahami hubungan sebab-akibat, asalkan materi yang diberikan disampaikan secara konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.³⁸

Dengan kata lain, perkembangan kognitif anak pada tahap operasional kongkret sangat membutuhkan objek nyata dalam proses berpikirnya. Dalam konteks pembelajaran, ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas 3 akan lebih mudah memahami materi apabila disampaikan melalui media kongkret serta pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan kooperatif.

³⁸ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 124–26, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* atau biasa disingkat R&D atau biasanya sering disebut juga dengan penelitian pengembangan. Yang dimaksud dengan penelitian pengembangan disini ialah, sebuah usaha atau upaya peneliti dalam mengembangkan suatu produk yang dihasilkannya, tidak hanya menghasilkan produk baru, namun juga dapat meningkatkan produk yang sudah ada. Usaha pengembangan ini tidak hanya dilakukan pada dunia pendidikan saja, namun juga dapat dilakukan pada dunia bisnis, teknologi maupun industri untuk menghasilkan inovasi baru yang nantinya akan bermanfaat di masa yang akan datang.³⁹ Pada penelitian ini, penelitian pengembangan difokuskan pada pengembangan produk pada dunia pendidikan yaitu berupa media pembelajaran.

Penelitian pengembangan sendiri memiliki berbagai macam model, model-model tersebut yang nantinya akan menentukan bagaimana jalannya atau bagaimana mekanisme penelitian pengembangan berlangsung. Macam-macam model penelitian pengembangan tersebut diantaranya adalah:

³⁹ Arif Rachman et al., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Karawang: Saba Jaya Publisher, 2024), 175.

1. Borg and Gall

Model *Borg and Gall* terdiri dari sepuluh langkah. Sesuai pada prosedur, tahapan tersebut diantaranya:

- a. Tahap pertama ialah penelitian dan tentunya mengumpulkan informasi.
- b. Selanjutnya peneliti akan merencanakan tindakan apa yang perlu dilakukan.
- c. Yang perlu dilakukan adalah mengembangkan desain awalan.
- d. Setelah desain awal dibuat, maka perlu adanya uji coba lapangan.
- e. Dari uji lapangan pertama, peneliti akan mengetahui hal yang perlu di revisi. Maka yang harus dilakukan adalah melakukan revisi.
- f. Kemudian, produk yang telah direvisi dapat melakukan uji coba utama.
- g. Setelah uji utama dilakukan, maka dilakukan evaluasi dan revisi kembali.
- h. Dilakukan uji coba lapangan untuk hasil final.
- i. Dari hasil uji final maka produk perlu revisi kembali dari hasil evaluasi uji coba final.
- j. Setelah beberapa kali melakukan revisi dan uji coba, maka peneliti dapat menyebar luaskan atau mendesiminasian produknya dan tentunya menerapkannya.⁴⁰

⁴⁰ Luthvia Rohmaini et al., "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall," *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020): 178, <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>. digilib.uinkhas.ac.id

2. Dick and Carey

Model *Dick and Carey* menitikberatkan perhatiannya pada proses analisis dalam perancangan pembelajaran. Pada pengembangan *Dick and Carey* terdapat sepuluh tahapan juga, yaitu:

- a. Mengkaji kebutuhan sebagai dasar dalam menetapkan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan analisis terhadap isi atau materi pembelajaran.
- c. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik serta situasi pembelajaran yang relevan.
- d. Menyusun rumusan tujuan kinerja atau kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Merancang alat evaluasi yang sesuai untuk mengukur pencapaian tujuan.
- f. Menyusun strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan.
- g. Memilih serta menyusun materi ajar yang relevan dengan kebutuhan belajar.
- h. Merancang dan menjalankan evaluasi formatif guna menilai keefektifan proses pembelajaran.
- i. Melakukan penyempurnaan terhadap program pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi.
- j. Mendesain serta mengembangkan evaluasi sumatif untuk menilai

hasil akhir pembelajaran.⁴¹

3. Four-D Model (4D)

Model pengembangan 4D ini lebih simpel daripada model-model pengembangan yang lain, karena hanya terdiri dari empat tahapan. Alur kegiatan pada proses pengembangan 4D adalah, *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

- a. Pendefinisian (*Define*), pada tahap ini peneliti akan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Yang dimaksudkan dalam syarat-syarat pengembangan adalah bahwa peneliti harus menganalisis kebutuhan dari subjek yang akan diteliti.
- b. Perancangan (*Design*), setelah peneliti paham betul apa kebutuhan yang subjek perlukan, kemudian peneliti akan merancang produk yang akan digunakan.
- c. Pengembangan (*Develop*), pada tahapan ini terdapat dua alur yang akan dilakukan. Yang pertama adalah menguji kelayakan produk dengan memvalidasi atau menilai produk dengan cara meminta penilaian para ahli. Dan yang berikutnya adalah, menguji coba rancangan produk pada subjek sesungguhnya.
- d. Penyebarluasan (*Disseminate*), setelah produk dikembangkan dan melakukan revisi, peneliti harus siap produknya di publikasi agar

⁴¹ Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Mashudi Mashudi, "Model Pembelajaran Dick And Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai," *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022): 117–119, <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.

dapat dimanfaatkan oleh orang lain.⁴²

4. ADDIE

Model ini digunakan untuk pengembangan sistem atau media pembelajaran, memastikan proses pembelajaran berjalan terstruktur, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model ADDIE ini terdapat lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*.

- a. Analisis (*Analyze*), peneliti akan menganalisis pada hal yang akan diteliti tentang apa yang perlu dikembangkan.
- b. Perancangan (*Design*), setelah peneliti mengetahui sesuatu yang perlu dikembangkan, tahap berikutnya yaitu merancang atau mendesain produk yang akan digunakan.
- c. Pengembangan (*Development*), apabila desain produk sudah ditentukan, maka langkah berikutnya adalah adanya pengembangan. Baik pengembangan dari segi materi, desain produk maupun penyajian produk.
- d. Impelementasi (*Implementation*), tahap implementasi merupakan tahap dimana peneliti menerapkan hasil produk yang telah di desain dan di kembangkan pada tahap sebelumnya.
- e. Evaluasi (*Evaluation*), tahap terakhir pada model pengembangan ini adalah melakukan evaluasi, baik secara sumatif ataupun formatif. Dari

⁴² Kiki Pratama Rajagukguk et al., "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 2, no. 1 (2021): 19–21, <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.

hasil evaluasi ini peneliti akan mengetahui kualitas dari produk yang dihasilkan.⁴³

5. Waterfall SDLC Youssef Bassil

Model *waterfall* adalah salah satu jenis SDLC (*System Development Life Cycle*) yang diterapkan dalam proses pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak. Disebut *waterfall* karena setiap tahapannya dilakukan secara berurutan dan harus menunggu penyelesaian tahap sebelumnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Tahapan dari model *waterfall* ini adalah:

- a. Analisis kebutuhan (*requirement*), pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara, diskusi atau survei secara langsung untuk mengetahui kebutuhan.
- b. Perancangan (*design*), setelah kebutuhan terkumpul, peneliti mulai merancang dan menentukan bentuk produk yang akan dikembangkan.
- c. Implementasi (*implementation*), produk yang telah dirancang kemudian dikembangkan atau diwujudkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- d. Pengujian (*verification*), tahapan ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah produk yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan dan harapan awal.
- e. Pemeliharaan (*maintenance*), setelah produk selesai diuji dan

⁴³ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 25–29.

dinyatakan sesuai, peneliti melakukan pemeliharaan untuk memastikan produk tetap berjalan dengan baik dan relevan sesuai kebutuhan.⁴⁴

Penelitian ini memilih model penelitian ADDIE karena tahapan penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis. Proses analisis ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah gambaran masalah yang sedang terjadi, dan mencari solusi yang tepat untuk memecahkannya. Dalam penelitian ini ditemukan permasalahan akan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran bahasa Jawa. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan, dimana pada tahap ini akan dirancang desain dari produk yang akan dikembangkan untuk nantinya menjadi solusi dari permasalahan yang telah dianalisis. Produk yang dipilih pada penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga digital, dengan menggunakan media tersebut diharapkan akan menjadi terobosan dalam mengatasi terbatasnya penggunaan media pembelajaran.

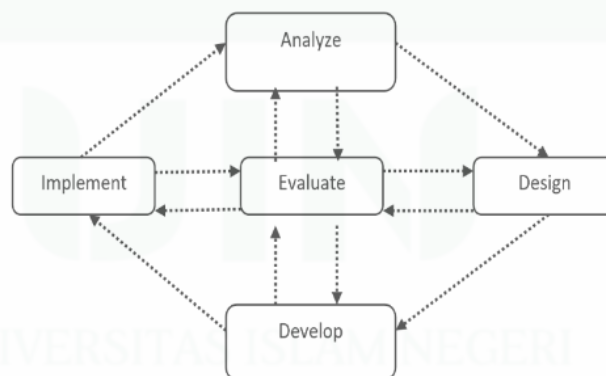
Tahap berikutnya dalam model ADDIE adalah mengembangkan, yang dimaksud mengembangkan adalah mengembangkan produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital akan dikembangkan dengan mengkolaborasikan media dengan

⁴⁴ Danyl Mallisza, Harry Setya Hadi, and Annisa Tri Aulia, "Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC," *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains* 1, no. 1 (2022): 26–27, <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>.

strategi kooperaif tipe *roun robin* dan akan diuji kelayakannya oleh para ahli. Setelah media dikembangkan dan mendapatnya validasi dari para ahli, tahap berikutnya adalah menerapkan media ke dalam proses pembelajaran yang kemudian akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui keefektivan dari media yang dikembangkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran bahasa Jawa kelas 3 di MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Baanyuwangi dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan pengembangan sesuai prosedur adalah:



Gambar 3. 1
Tahapan model ADDIE

1. Analisis (*analyze*)

Analisis dalam penelitian ini merupakan proses mengurai dan menelaah data yang telah dikumpulkan selama proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital. Proses ini dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana respon peserta didik,

keefektifan media yang dikembangkan, serta kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran.

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan guna mengidentifikasi berbagai permasalahan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.⁴⁵ Pada tahap analisis kinerja ini akan dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3, dari mulai cara guru melakukan persiapan, cara menyampaikan materi, hingga kelengkapan perangkat pembelajaran yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Selain mengamati, juga akan dilakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa di kelas 3.

b. Analisis Masalah

Sebelum menemukan solusi tentunya harus ditemukan problematikanya terlebih dahulu, agar permasalahan dapat dipecahkan dengan tepat. Pada tahapan analisis masalah ini, yang perlu dilakukan adalah memilah-milah kembali hasil dari analisis kinerja yang telah dilakukan sebelumnya, mana yang termasuk masalah dan mana yang termasuk keunggulan. Pada tahap ini akan ditemukan permasalahan yang bisa jadi adalah media pembelajaran, strategi pembelajaran atau yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang digunakan. Setelah ditemukannya permasalahan tersebut, perlu dianalisa kembali apakah

⁴⁵ Astri Asmayanti, Isah Cahyani, and Nuny Sulistiany Idris, "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman," in *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 2020, 263, <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>.

memang selayaknya hal tersebut menjadi masalah sesuai dengan teori yang ada.

c. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis ini, peneliti akan melakukan beberapa kegiatan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3 MI. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru, serta studi dokumen seperti RPP. Melalui kegiatan ini, peneliti berupaya untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Salah satu dugaan permasalahan yang akan ditelusuri adalah kurangnya persiapan guru dalam menyusun pembelajaran, serta belum optimalnya penggunaan media dan strategi pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan hasil dari tahap analisis ini, peneliti akan merancang solusi berupa pengembangan media pembelajaran ular tangga digital. Media ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan mengamati kesesuaian permasalahan yang ada dengan solusi agar tidak melenceng dari tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.⁴⁶ Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran yang tercantum dalam modul pendamping pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3

⁴⁶ Asmayanti, Cahyani, and Idris, 263.

semester 1. Analisis ini bertujuan untuk menyesuaikan pengembangan media dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil analisis dokumen pembelajaran, peneliti akan menentukan materi yang relevan untuk dikembangkan dalam media pembelajaran. Materi yang dipilih adalah Wulangan 3 dengan tema “Mangerteni Hawa lan Mangsa”, karena di dalamnya terdapat muatan materi yang kompleks seperti mengenal berbagai musim dalam bahasa Jawa, menyusun kalimat, menggunakan ragam bahasa ngoko dan krama, serta mengenal aksara Jawa.⁴⁷

2. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan dilakukan setelah permasalahan serta kebutuhan pembelajaran berhasil diidentifikasi. Langkah ini sangat penting karena menjadi fondasi awal dalam menentukan bentuk produk yang akan dikembangkan. Rancangan awal dari media pembelajaran dirancang untuk mendukung peserta didik dalam proses belajar mereka. Perancangan bertujuan agar media yang dibuat nantinya benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ditemukan sebelumnya.⁴⁸

Dalam penelitian ini, perancangan desain akan dilakukan pada aplikasi canva dengan memanfaatkan akun belajar agar dapat menggunakan fitur premium secara gratis. Dari mulai desain papan ular

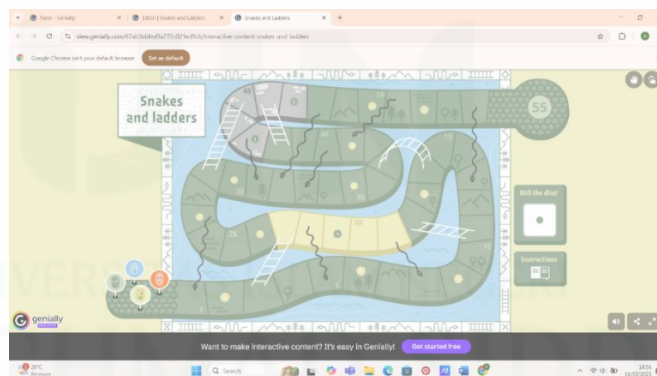
⁴⁷ R. Tatik Susanto, Modul Pendamping Pembelajaran Basa Jawa Kelas 3 Semester 1.

⁴⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *HALAQA: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 36–37, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

tangga, pion, *background* untuk materi dan lain sebagainya akan di rancang pada aplikasi canva. Sedangkan pengaplikasian, dan fitur-fitur interaktifnya akan memanfaatkan web *genially*. Dalam web *genially* terdapat *template* permainan ular tangga edukatif untuk pembelajaran. Namun tampilan yang disajikan masih cukup sederhana, maka dari itu perlu adanya pengembangan.



Gambar 3. 2
Desain media pembelajaran ular tangga digital



Gambar 3. 3
Permainan ular tangga dari web *genially*

3. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap tindak lanjut dari perancangan. Pada penelitian ini yang dikembangkan adalah media pembelajaran ular tangga digital, pada dasarnya media ular tangga digital

sudah ada, namun dalam penelitian ini akan di *upgrade* menjadi media pembelajaran ular tangga digital yang lebih menarik dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan strategi kooperatif tipe *round robin*. Pada tahapan ini akan dilakukan penilaian oleh para validator, yaitu ahli media, ahli materi serta sebagai praktisinya adalah dari guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 sebagai ahli pembelajaran. Dari hasil penilaian tersebut akan mendapat saran, masukan dan kritikan yang nantinya membuat media pembelajaran ular tangga digital menjadi lebih baik.

4. Impementasi (*implementation*)

Pada tahap ini merupakan penerapan dari produk yang dikembangkan dengan persiapan yang matang. Penerapan dari produk yang telah dibuat sangat penting, karena untuk mengetahui bagaimana respon subjek penelitian terhadap produk tersebut.⁴⁹

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berupa ular tangga digital. Penerapan media ini akan dilakukan dalam dua fase, pertama akan dilakukan pada skala kecil dengan diterapkan pada setengah dari subjek yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas 3 di MI Miftahul Ulum Wonosobo. Dan pada fase berikutnya penerapan media akan dilakukan pada skala besar yaitu seluruh peserta didik kelas 3 di sekolah tersebut.

⁴⁹ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 32–33, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Selain itu juga akan dilakukan *pre-test* dan *post-test*, pemberian soal pretest dilakukan sebelum pemberlakuan media pembelajaran ular tangga digital, dan posttest nya sesudah diberlakukan. Soal posttest memiliki bentuk yang serupa dengan soal pretest, namun terdapat sedikit pengembangan pada redaksi atau konteks soal agar tidak sama persis, namun tetap menguji kemampuan yang sama. Hal ini dilakukan agar hasil pengukuran menjadi lebih akurat dan mencerminkan peningkatan hasil belajar siswa.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi disini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan.⁵⁰ Setelah dilakukannya tahapan penelitian sebelumnya, dan pengumpulan data, maka selanjutnya akan dilakukan penghitungan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran ular tangga digital yang telah dilakukan pada tahap pengembangan dan implementasi. Dengan kata lain, adanya evaluasi ini untuk merefleksi apakah produk dapat mencapai tujuan penelitian yang telah diharapkan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan utama untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan ini memungkinkan pengembang untuk menilai sejauh mana kelayakan

⁵⁰ Hidayat and Nizar, 33.

kepraktisan dan keefektifan media dalam mendukung proses pembelajaran.⁵¹ Selain itu, uji coba juga memberikan gambaran nyata mengenai respon peserta didik serta kendala-kendala yang mungkin muncul saat media digunakan secara langsung di lingkungan belajar.

Proses uji coba dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji validasi oleh para ahli. Tahap pertama melibatkan ahli media dan ahli materi yang bertugas menilai kualitas desain, tampilan, serta kesesuaian isi materi dengan kompetensi yang dituju. Selanjutnya, uji coba dilakukan oleh ahli pembelajaran guna meninjau sejauh mana media mampu menunjang proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Setelah melewati tahapan validasi oleh para ahli, uji coba dilanjutkan kepada peserta didik sebagai pengguna akhir, uji coba kepada peserta didik akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji pada skala kecil dan besar. Dari tanggapan peserta didik inilah diperoleh masukan nyata yang bersifat praktis, yang akan digunakan untuk menyempurnakan media agar semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

D. Desain Uji Coba

Pada tahap desain uji coba, penilaian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji validasi oleh para ahli serta uji coba lapangan. Uji validasi dilakukan masing-masing sekali pada tiap ahli hingga mendapatkan hasil kelayakan yang siap untuk diuji cobakan. Penjabaran masing-masing tahapan disampaikan sebagai berikut:

⁵¹ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019): 97, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran terdiri dari:

a. Ahli Media

Peran ahli media dalam proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital adalah sebagai pihak yang memberikan penilaian berdasarkan kompetensi di bidang desain media digital. Ahli yang dilibatkan merupakan lulusan magister (S2) pendidikan dengan latar belakang keahlian dalam perancangan media. Pemilihan ahli ini didasarkan atas pertimbangan kualifikasi akademik dan pengalaman profesional dalam pengembangan media interaktif digital. Pada kegiatan validasi ini, yang bertindak sebagai ahli media adalah Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., yang memberikan evaluasi menyeluruh serta masukan dalam bentuk kritik dan saran guna menyempurnakan media yang dikembangkan.

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam kegiatan ini berperan ganda sebagai validator materi sekaligus penelaah bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli yang dilibatkan memiliki kualifikasi magister (S2) di bidang pendidikan, dengan kompetensi khusus dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pemilihan ahli ini dilakukan berdasarkan latar belakang keilmuan serta pengalaman di bidangnya. Dalam validasi ini, Ibu Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd. ditunjuk sebagai ahli

materi dan bahasa yang akan memberikan masukan untuk penyempurnaan isi media pembelajaran.

c. Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Guru mata pelajaran bahasa Jawa berperan sebagai ahli pembelajaran dalam proses validasi media ular tangga digital. Tugas utama dalam peran ini adalah memberikan penilaian terhadap kelayakan media dari sisi implementasi pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, Ibu Lina Maulida, S.Pd., selaku guru bahasa Jawa kelas 3, memberikan masukan terkait kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, keterpaduan materi, serta keefektifan penerapannya dalam konteks pembelajaran.

d. Peserta Didik Kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo, yang berjumlah 28 siswa. Uji coba dilakukan dua kali, yaitu pada skala kecil dan skala besar. Kegiatan ini disertai dengan pengamatan langsung untuk mengidentifikasi respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua bentuk, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data deskriptif yang diperoleh dari hasil saran, kritik, dan rekomendasi dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran. Masukan yang diberikan menjadi dasar dalam proses revisi media agar lebih tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, data kualitatif juga didukung oleh informasi dari hasil observasi lapangan, dokumentasi, serta studi literatur yang meliputi artikel ilmiah, buku, jurnal, dan skripsi yang relevan. Semua data ini digunakan untuk memperkaya analisis dan memperkuat validitas pengembangan media pembelajaran yang dibuat.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini bersumber dari hasil penyebaran angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Selain itu, angket juga disebarakan kepada peserta didik sebagai subjek uji coba untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga digital. Data yang terkumpul berupa skor pada skala penilaian, kemudian diolah secara manual menggunakan perhitungan sederhana dibantu dengan kalkulator. Di samping itu, data kuantitatif juga diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan guna mengukur keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Analisis data pretest

dan posttest dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sebagai metode pengumpulan data, yakni dengan memadukan beberapa teknik dan sumber data yang tersedia guna memperoleh hasil yang valid dan menyeluruh.⁵² Dalam triangulasi data terdapat beberapa teknik, diantaranya yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau situasi di lapangan. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data faktual dan objektif mengenai kondisi yang sedang diamati. Teknik observasi ini dilakukan untuk menggali tentang:

- 1) Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital.
- 2) Perbedaan yang terjadi pada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas 3.
- 3) Respon dan antusiasme peserta didik saat media ular tangga digital diperkenalkan.

⁵² Wiyanda Vera Nurfajriani et al., "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 828–831, <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyampaikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber atau responden. Tujuan dari teknik ini adalah memperoleh informasi yang lebih mendalam berdasarkan pengalaman maupun sudut pandang responden. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk menggali data mengenai:

- 1) Pengembangan media dan strategi pembelajaran yang sudah diterapkan pada sekolah.
- 2) Hasil tanggapan peserta didik terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan
- 3) Tingkat keefektifan media pembelajaran ular tangga digital terhadap peserta didik kelas 3 di MI Miftahul Ulum Wonosobo, Srono, Banyuwangi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa arsip, laporan, kebijakan, ataupun catatan administratif lainnya. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai:

- 1) Profil lembaga pendidikan tempat penelitian dilakukan.
- 2) Data peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian.

- 3) Informasi terkait pendidik atau guru yang terlibat dalam proses pembelajaran.

d. Angket

Angket atau juga dikenal sebagai kuesioner, merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan daftar pertanyaan tertulis kepada responden. Metode ini dipilih karena efisien dalam menjaring data dari sejumlah besar individu dalam waktu yang relatif singkat.⁵³ Tujuan dari penyebaran angket dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh tanggapan dari para ahli serta peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan produk tersebut. angket validasi diberikan kepada beberapa ahli, yaitu:

- 1) Ahli media: Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
- 2) Ahli materi: Ibu Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd.
- 3) Ahli pembelajaran: Ibu Lina Maulida, S.Pd.

Sementara itu, angket yang disebarkan kepada ahli maupun peserta didik akan dihitung sesuai perhitungan menggunakan skala likert dengan lima pilihan alternatif jawaban yang dirancang untuk mengukur sejauh mana respon penggunaan media pembelajaran ular tangga digital.⁵⁴

⁵³ Rima Damayanti, Nuril Huda, and Dina Hermina, "Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter," *Student Research Journal* 2, no. 3 (2024): 261–270, <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>.

⁵⁴ Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 20.

Tabel 3. 1
Kriteria penilaian skala likert

Jawaban	Keterangan	Skor
5	Sangat baik	5
4	Baik	4
3	Cukup	3
2	Kurang baik	2
1	Sangat tidak baik	1

e. Tes

Tes diberikan kepada peserta didik guna mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tes disini berupa mengerjakan soal pretest dan posttest.⁵⁵

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan yang digunakan untuk mengelola dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan, dengan tujuan untuk mengevaluasi mutu produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, pendekatan analisis data dilakukan secara kombinatif, yakni melalui pemanfaatan data kualitatif dan kuantitatif.⁵⁶

a. Analisis Data Kualitatif

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali serta menggambarkan informasi yang diperoleh melalui kegiatan observasi maupun wawancara ataupun dokumentasi. Adapaun tahapan analisis data kualitatif dalam penelitian ini meliputi:

⁵⁵ Anindita Badianti, “Keefektifan Pre-Test Dan Post-Test Dalam Di Kalangan Mahasiswa,” *Jurnal Mahasiswa TARBAWI: Journal on Islamic Education* 7, no. 1 (2023): 115–116.

⁵⁶ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1228, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

- 1) Pengumpulan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 di MI Miftahul Ulum Wonosobo.
- 2) Setelah data diperoleh, langkah berikutnya adalah menyusun data secara terperinci agar menghasilkan gambaran yang menyeluruh dan bermakna.

b. Analisis Data Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data berbasis numerik yang diperoleh melalui penyebaran angket. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, perbandingan skor pretest dan posttest, serta tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media yang telah dikembangkan.

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran ular tangga digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Penilaian ini mengacu pada validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta ahli pembelajaran. Data kuantitatif yang dianalisis berasal dari lembar penilaian yang menggunakan format checklist, dimana masing-masing validator memberikan skor terhadap aspek-aspek tertentu yang telah ditentukan. Skor yang diperoleh kemudian diolah

untuk mendapatkan nilai rata-rata dan persentase guna menentukan tingkat kelayakan produk.

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert dapat dihitung persentase rata-rata tiap komponen dengan rumus:⁵⁷

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

$\sum X$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum Xi$: Jumlah skor maksimum secara keseluruhan

Setelah dilakukan perhitungan pada komponen, selanjutnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayakan produk media pembelajaran ular tangga digital. Berikut tabel kriteria uji kelayakan yaitu:

Tabel 3. 2
Kriteria tingkat kelayakan

No	Persentase	Tingkat kelayakan	Keterangan
1	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
2	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
3	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
4	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
5	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Batas minimum persentase dalam tabel ditentukan sebesar 20% karena angket menggunakan skala likert 5, dimana skor

⁵⁷ Kholil and Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 21.

terendah untuk setiap butir pernyataan adalah 1 dan skor tertinggi adalah 5. Jika seluruh responden memberikan nilai 1 pada semua butir angket, maka skor total yang diperoleh adalah nilai terendah, yaitu:

$$\begin{aligned}\text{Persentase minimal} &= \frac{\text{Skor minimal}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%\end{aligned}$$

Dengan demikian, persentase terendah yang mungkin dicapai adalah 20%, bukan 0%. Inilah alasan batas minimum tingkat kelayakan ditetapkan mulai dari 20%.

2) Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dalam uji coba skala besar yang dilakukan pada seluruh peserta didik kelas 3 yang mengikuti uji coba. Dari hasil pengisian angket tersebut, kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁸

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

$\sum X$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum X_i$: Jumlah skor maksimum secara keseluruhan

Setelah diperoleh hasil kepraktisan, kemudian dapat ditentukan kriteria kepraktisan dari tabel berikut:

Tabel 3. 3
Kriteria Kepraktisan

No	Persentase	Tingkat kepraktisan	Keterangan
1	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis	Tidak revisi
2	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis	Tidak revisi
3	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis	Sebagian revisi
4	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis	Revisi
5	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak praktis	Revisi

Batas minimum persentase hasil analisis kepraktisan adalah sebesar 20%. Hal ini disebabkan karena angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert 5, dengan rentang skor dari 1 sampai 5. Jika seluruh peserta didik memberikan skor terendah yaitu 1 pada semua butir pernyataan, maka persentase yang dihasilkan adalah 20%.

3) Analisis Keefektifan

Analisis ini mencakup perbandingan antara hasil pretest dan posttest yang kemudian dirata-rata untuk menilai sejauhmana keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, disertakan pula analisis terhadap respon peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga digital dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Hasil Pretest dan Posttest

Evaluasi keefektifan dilakukan melalui perhitungan *N-Gain Score*, dengan membandingkan nilai awal (pretest) dan nilai akhir (posttest) masing-masing peserta didik. Selisih antara kedua nilai tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang selanjutnya dikategorikan kedalam klasifikasi *gain* tinggi, sedang, atau rendah. Hasil analisis ini digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.⁵⁹

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Kategori N-Gain disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3. 4
Kriteria pembagian N-Gain Score

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 \leq \text{N-Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$\text{N-Gain} \leq 0,70$	Tinggi

Tabel 3. 5
Kategori tafsiran keefektifan N-Gain Score

Persentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

⁵⁹ Rosidah Rosidah et al., “Keefektifan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD,” in *Seminar Nasional Paedagogia*, vol. 2, 2022, 12–113.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Wonosobo

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum merupakan lembaga pendidikan dasar swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Miftahul Ulum Komis, Desa Wonosobo, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi. Madrasah ini didirikan pada tanggal 1 Februari 1964 sebagai respons terhadap kondisi sosial dan moral masyarakat sekitar yang dinilai membutuhkan penguatan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan Islam.

MI Miftahul Ulum memiliki visi menjadi pusat pendidikan Islam yang terdepan dan berkualitas di era digital, serta misi untuk menyediakan akses pendidikan yang inklusif, inovatif, dan berbasis teknologi. Madrasah ini berkomitmen dalam mencetak generasi muslim yang beriman, berilmu, dan memiliki daya saing global, melalui penerapan pendekatan pembelajaran modern serta pemberdayaan sumber daya manusia secara berkelanjutan.

MI Miftahul Ulum beralamat di Jalan Raya Srono–Rogojampi, Dusun Komis Kulon RT 02/RW 09, Desa Wonosobo, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi. Status kepemilikan tanah bersifat wakaf dan pengelolaan madrasah dilakukan oleh yayasan. Madrasah ini telah terakreditasi dengan predikat B dan saat ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Sopyan Hadi, S.Si.⁶⁰

⁶⁰ Profil Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. digilib.uinkhas.ac.id

1. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Secara keseluruhan, MI Miftahul Ulum memiliki 11 pendidik dan tenaga kependidikan. Sebagian besar guru merupakan lulusan strata satu (S1) dari berbagai program studi kependidikan, serta terdapat satu orang yang telah menyelesaikan pendidikan pada jenjang magister (S2).⁶¹ Guru-guru tersebut berasal dari latar belakang pendidikan yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal.

Tabel 4. 1
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Ijazah Terakhir	Jabatan	Status
1	Sopyan Hadi, S.Si	S1	Kamad	Sertifikasi
2	M. Nur Hudi, S.Pd	S1	Guru	Sertifikasi
3	Juli Erwanto, S.Pd	S1	Guru	Sertifikasi
4	Lina Maulida, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
5	Erika Dwi Rizkiyanti, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
6	Safitri Kartika Dewi, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
7	Pujihayu Suyekti, M.Pd	S2	Guru	Sertifikasi
8	Eva Ummu Rahmadania, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
9	Moh. Rizqi Riyanto	S1	OPM	Non PNS
10	Churril Chafidzi' Aley, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
11	Maulida Hurina Sania Salsabila, S.Pd	S1	Guru	Non PNS

Adapun guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 adalah Ibu Lina Maulida, S.Pd merupakan lulusan dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan sekarang mengajar di madrasah sebagai guru kelas dan mata pelajaran bahasa Jawa di kelas 3 dengan status non PNS

⁶¹ Profil Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. digilib.uinkhas.ac.id

dan belum sertifikasi. Latar belakang pendidikan tersebut membekali guru dengan kemampuan mengajar yang sesuai untuk anak-anak sekolah dasar, serta pengetahuan yang cukup tentang pelajaran bahasa Jawa yang diajarkan di madrasah.

2. Data Siswa

Jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2024/2025 mencapai 167 siswa, yang tersebar dari kelas I hingga VI dengan rincian sebagai berikut:⁶²

Tabel 4. 2
Data jumlah siswa MI Miftahul Ulum Wonosobo T.A 2024/2025

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	16	8	24
II	17	13	30
III	16	12	28
IV	20	12	32
V	13	10	23
VI	17	13	30
JUMLAH	99	68	167

Adapun pada kelas III, yang menjadi fokus penelitian ini, terdapat 28 siswa dengan komposisi 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Tabel 4. 3
Daftar siswa kelas 3 T.A 2024/2025

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abbas Said	L
2	Afif Zaky Hanifis Syahmi	L
3	Ahmad Hafizd Zaki	L
4	Ahmad Ranggawilis Abdillah	L
5	Aisyah Al Chumairo'	P
6	Alesha Sidqia Iskandar	P
7	Bilqis Nazwa Haris Maulida	P
8	Dinar Oktaviani	P
9	Hilma Annisatul Mufidah	P

⁶² Profil Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. digilib.uinkhas.ac.id

10	Hirzul Fahmil Akbar Hidayat	L
11	Keven Hafizt An Nail	L
12	Lutvatus Syiva Azzahra	P
13	Mahda Maziydah Kamila 'Aley	P
14	Moh Faris Akbar	L
15	Moh. Aldi Setiawan	L
16	Mohamad Azka Horison Migunani	L
17	Mohammad Hafiz Al Fatah	L
18	Mohammad Renand Aldo Pratama	L
19	Muhamad Nizaam Abdur Roqiib	L
20	Muhammad Arsyad Alif Furqon	L
21	Muhammad Mirzha Hakim	L
22	Nasyita Naura Krasiva	P
23	Nayla Septiani	P
24	Raka Zaki Orlando Putra	L
25	Refi Saputri	P
26	Sofiyah Mubarak	L
27	Syarifah Zakiah Salwa	P
28	Thalita Fadlila Suryawan	P

Sumber: Absensi Kelas 3 T.A 2024/2025

Secara umum, karakteristik siswa kelas 3 di MI Miftahul Ulum mencerminkan perkembangan khas anak usia 8–9 tahun, yaitu masih berada dalam tahap operasional konkret. Anak-anak pada usia ini cenderung aktif, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan mulai mampu berpikir logis namun masih membutuhkan media konkret untuk memahami konsep abstrak.

3. Data Sarana dan Prasarana

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, madrasah ini telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai, seperti ruang kelas, perpustakaan, mushola, toilet, koperasi sekolah, serta perangkat pembelajaran berupa bangku belajar, papan tulis, TV digital, dan sistem audio di setiap kelas.⁶³ Di kelas 3 sendiri sarana yang tersedia adalah:

⁶³ Profil Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. digilib.uinkhas.ac.id

Tabel 4. 4
Data sarana kelas 3

No	Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Meja	15	Memadai
2	Kursi	30	Memadai
3	Papan tulis	1	Memadai
4	Jendela	3	Memadai
5	TV digital	1	Memadai
6	Sound system	3	Memadai
7	Kipas angin	2	Memadai
8	Rak Sepatu	1	Memadai
9	Wifi	1	Memadai
10	Karpet	1	Memadai
11	Stop kontak	1	Memadai
12	Gantungan sapu	1	Memadai
13	Mading jadwal pelajaran	1	Memadai
14	Mading pengurus kelas	1	Memadai

Seluruh fasilitas ini digunakan untuk mendukung program madrasah dalam mewujudkan lingkungan belajar berbasis digital.⁶⁴

B. Penyajian Data Uji Coba

Dalam proses penelitian dan pengembangan terdapat beberapa model tahapan. Dan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. Penelitian dan pengembangan pada model ADDIE sendiri terdapat lima tahapan yakni tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini merupakan hasil dari setiap proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

⁶⁴ Profil Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. digilib.uinkhas.ac.id

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Pada proses penelitian dan pengembangan tahapan awal yang perlu dilakukan yaitu tahap analisis. Analisis dibutuhkan guna menguraikan suatu permasalahan atau objek menjadi bagian-bagian kecil untuk dipahami, dinilai, dan ditarik kesimpulannya. Dimana pada tahap analisis penelitian ini dibutuhkan beberapa proses, yaitu analisis kinerja, analisis masalah, analisis kebutuhan serta analisis tujuan pembelajaran.

a. Hasil Analisis Kinerja

Proses analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja seorang guru pada proses pembelajaran yang dilakukan. Pada proses ini peneliti melakukan observasi di lingkungan sekolah MI Miftahul Ulum Wonosobo dan wawancara kepada Ibu Lina Maulida, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3.

Dari observasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa sarana dan prasarana yang diberikan sekolah untuk proses pembelajaran cukup memadai. Bahkan pada MI Miftahul Ulum Wonosobo sudah disediakan TV digital beserta *sound system*-nya untuk proses belajar mengajar. Namun, untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3 sendiri sarana digital ini belum digunakan.⁶⁵ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa diketahui bahwa:

“Kalau sarana di sekolah kita sangat baik mbak, bahkan menyediakan TV digital tiap kelas, udah lengkap sama *sound*

⁶⁵ Observasi di MI Miftahul Ulum Wonosobo, 21 Oktober 2024.

system-nya. Saya sendiri waktu pelajaran bahasa Jawa belum pernah pakai.”⁶⁶

Selanjutnya, guru juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran bahasa Jawa hanya menggunakan sumber belajar dari LKS dan metode yang digunakan didominasi oleh ceramah.

“....Anak-anak belajar menggunakan buku LKS, kalau saya ngajar ya buat RPP dan kebanyakan menggunakan metode ceramah mbak, soalnya ngga mau ribet-ribet tapi juga kadang saya ajak main, sekedar *ice breaking* aja sama kadang kuis sederhana. Kalau yang sampai membuat media gitu belum, ngajarnya ya menggunakan papan tulis.”⁶⁷

Dari hasil wawancara dan observasi, maka dapat diketahui bahwa kinerja yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3 berjalan dengan semestinya dan cukup terstruktur dengan adanya RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Guru juga memberikan *ice breaking* dan melakukan sesekali kuis sederhana, sumber belajar untuk bahan mengajar dari buku LKS yang disediakan sekolah.

b. Hasil Analisis Masalah

Analisis masalah diperuntukkan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dari hasil analisis kinerja yang telah dilakukan. Hasil analisis kinerja dengan didukung oleh hasil wawancara siswa akan membantu lebih jelas mengetahui sebuah permasalahan yang ingin diungkap.

⁶⁶ Lina Maulida, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 21 Oktober 2024.

⁶⁷ Lina Maulida, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 21 Oktober 2024.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran bahasa Jawa, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, peserta didik lebih memilih pasif menerima materi saat proses pembelajaran.⁶⁸ Maka dari itu, dilakukan wawancara kepada peserta didik terkait fenomena yang terjadi tersebut, di antaranya:

“Pelajaran bahasa Jawa tuh ngebosenin, soalnya bahasa Jawa yang dipakai di pelajaran beda sama yang biasa dipakai sehari-hari. Belajarnya juga pakai buku LKS terus, gurunya jelasin pakai papan tulis.”⁶⁹

Dari hasil wawancara didapatkan sebuah hasil yaitu proses pembelajaran bahasa Jawa belum cukup maksimal, peserta didik mendapatkan sumber belajar dari buku LKS. Pendidik menggunakan metode dan media dengan semestinya, namun perlu diketahui bahwa pembelajaran kurang maksimal. Kurang maksimalnya pembelajaran terlihat dari minimnya antusias dan pemahaman peserta didik.

Dalam teori perkembangan Jean piaget menjelaskan bahwa anak pada tahap operasional kongkrit atau pada usia kelas 3 ini cara belajarnya masih membutuhkan bantuan objek nyata.⁷⁰ Sedangkan pada pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan sejauh ini hanya

⁶⁸ Observasi di MI Miftahul Ulum Wonosobo, 21 Oktober 2024

⁶⁹ Aisyah Al Chumairo', diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 21 Oktober 2024.

⁷⁰ Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” 124–26. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

menggunakan buku LKS dimana hal tersebut masih bersifat abstrak bagi anak.

c. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengentaskan keterbatasan-keterbatasan yang telah ditemukan pada analisis masalah. Maka, langkah pada tahap ini yakni memaksimalkan pembelajaran. Peneliti berusaha memberikan tawaran berupa inovasi dalam hal media pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga digital. Guru mapel juga memberikan tanggapan pada media yang ingin coba dikembangkan oleh peneliti:

“Wah bagus sekali mbak! Anak-anak pasti suka kalau belajar menggunakan media, apalagi dalam bentuk digital seperti itu..”⁷¹

Proses pemaksimalan pembelajaran dilakukan dengan membuat inovasi baru dan memaksimalkan penggunaan sarana yang telah disediakan, seperti TV digital.⁷² Dengan adanya warna baru, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Jawa. Bukan hanya meningkatkan motivasi, namun juga berusaha untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan mengembangkan media tersebut.

Sesuai dengan yang telah disampaikan oleh Nirmala dan timnya, bahwa kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan. Adanya penggunaan media dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih antusias dan memberikan

⁷¹ Lina Maulida, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 21 Oktober 2024.

⁷² Observasi di MI Miftahul Ulum Wonosobo, 21 Oktober 2024.

dampak positif yaitu memudahkan peserta didik untuk memahami materi lebih mendalam. Hal ini juga nantinya yang akan meningkatkan hasil belajarnya.⁷³

d. Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran

Hasil analisis tujuan pembelajaran akan menentukan inovasi yang disuguhkan pada hasil analisis kebutuhan dapat berlanjut atau tidak. Media pembelajaran yang berusaha dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut merupakan rincian dari kompetensi dasar (KD), indikator, serta tujuan pembelajaran materi mangerteni hawa lan mangsa yang akan termuat dalam media pembelajaran:⁷⁴

Tabel 4. 5
Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran
Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Materi Mangerteni Hawa
lan Mangsa

Kompetensi Dasar (KD)	4.4 Mengenal, memahami dan mengidentifikasi informasi dan teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita. 4.4 Menyampaikan teks lisan tentang kondisi alam bentuk cerita.
Indikator	4.4.1 Mengidentifikasi istilah-istilah cuaca dan musim dalam bentuk cerita. 4.4.2 Menjelaskan istilah-istilah cuaca dan musim dalam teks cerita. 4.4.1 Menulis cerita tentang kondisi alam. 4.4.2 Menceritakan kondisi alam secara lisan.
Tujuan Pembelajaran	3. Dengan memahami peserta didik

⁷³ Wardani, Kusumaningsih, and Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," 137.

⁷⁴ R. Tatik Susanto, Modul Pendamping Pembelajaran Basa Jawa Kelas 3 Semester 1. lib.uinkhas.ac.id

	dapat : - Mengidentifikasi istilah-istilah cuaca dan musim. - Menjelaskan istilah cuaca dan musim. - Menulis cerita tentang kondisi alam. 4. Dengan menyampaikan teks lisan peserta didik dapat : Menceritakan kondisi alam.
--	--

Sumber: Modul Pendamping Pembelajaran Basa Jawa Kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

Dari hasil analisis tujuan pembelajaran diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga digital cukup sesuai. Peserta didik akan diberikan kesempatan berkali-kali untuk dapat mengidentifikasi dan menjelaskan istilah-istilah cuaca dan musim dalam bahasa Jawa. Bukan hanya itu, peserta didik juga dapat menulis dan menceritakan tentang kondisi alam di sekitarnya. Pada media pembelajaran ular tangga digital nantinya banyak disuguhkan persoalan yang harus dipecahkan peserta didik dan persoalan tersebut mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Hasil Perancangan (*Design*)

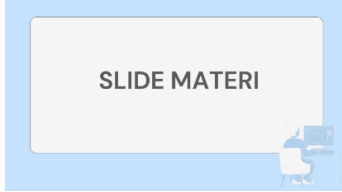
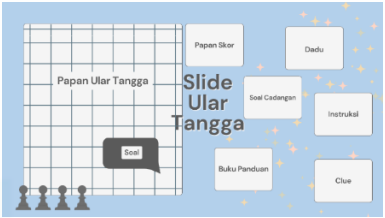
Tahap perancangan dilakukan untuk mengetahui gambaran awal dari inovasi yang diinginkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Media pembelajaran ular tangga digital yang akan digunakan akan memanfaatkan *web genially*. Dalam aspek penggunaannya, media ini termasuk semi manual, karena tetap melibatkan guru secara penuh untuk mengontrolnya.

Dalam media ular tangga digital ini akan termuat beberapa komponen, yaitu *slide* materi, papan ular tangga, buku panduan untuk guru, intruksi permainan, *clue*, papan skor, dan soal cadangan. Selama proses permainan berlangsung juga terdapat *background* instrumen lagu daerah agar peserta didik tidak terlalu tegang dalam proses pembelajaran. Desain papan ular tangga dan pion yang akan digunakan akan memanfaatkan aplikasi canva. Dan kemudian papan ular tangga tersebut akan ditempel pada *slide web genially*. Dalam beberapa tantangan akan ada link youtube untuk mendampingi peserta didik untuk melakukan tantangan tersebut, tantangan yang ada pada media pembelajaran ular tangga digital disini adalah menyanyikan tembang dolanan.

Adapun rancangan awal dari media ular tangga digital pada mata pelajaran bahasa jawa sebagai berikut:

Tabel 4. 6
Format media pembelajaran ular tangga digital

No	Bagian	Isi	Tampilan Awal
1.	Bagian Awal	Cover	
		Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	
		Menu	

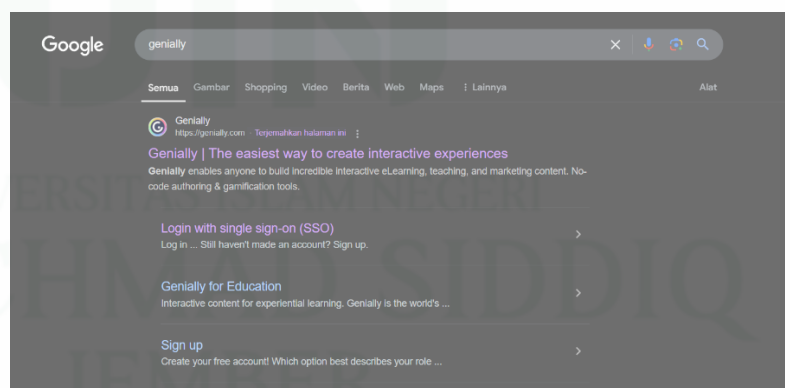
2.	Bagian Materi	Materi maceme hawa lan mangsa	
		Materi kawruh basa	
		Materi aksara jawa	
3.	Bagian Ular Tangga	Papan ular tangga	
		Soal	
		Buku Panduan	
		Instruksi permainan	
		Soal Cadangan	
		Dadu	
		Pion	
		Papan Skor	
		Bintang	

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini merupakan usaha untuk merealisasikan produk yang telah didesain pada tahap sebelumnya.

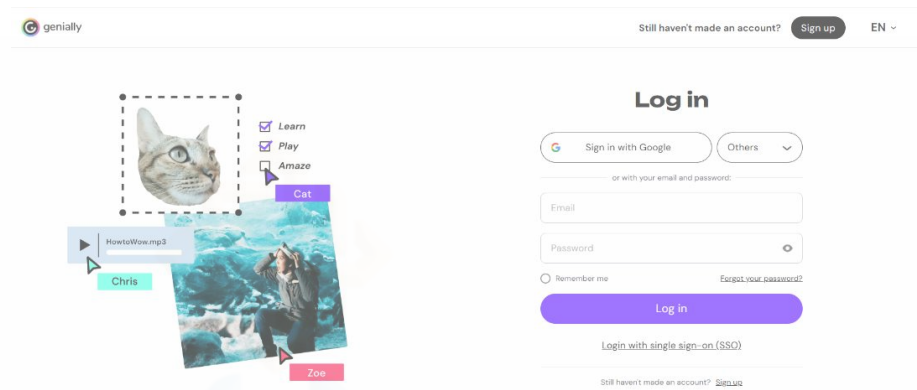
a. Pembuatan Produk

- 1) Masuk ke google, lalu *search* “genially”



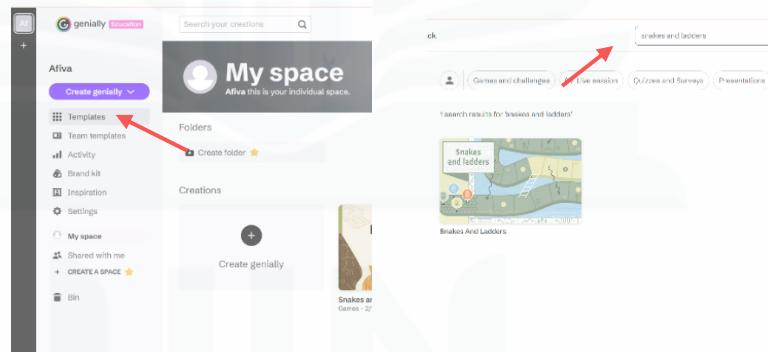
Gambar 4. 1
Tampilan google pencarian *web genially*

- 2) Login menggunakan akun google yang sudah ada atau daftar menggunakan opsi “*sign in with google*” apabila belum pernah



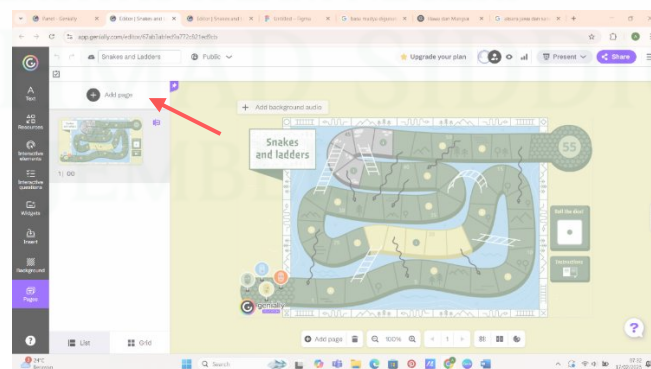
Gambar 4. 2
Tampilan ketiga akan login *web genially*

- 3) Gunakan fitur “*templates*” untuk mencari games ular tangga (*snakes and ladders*)



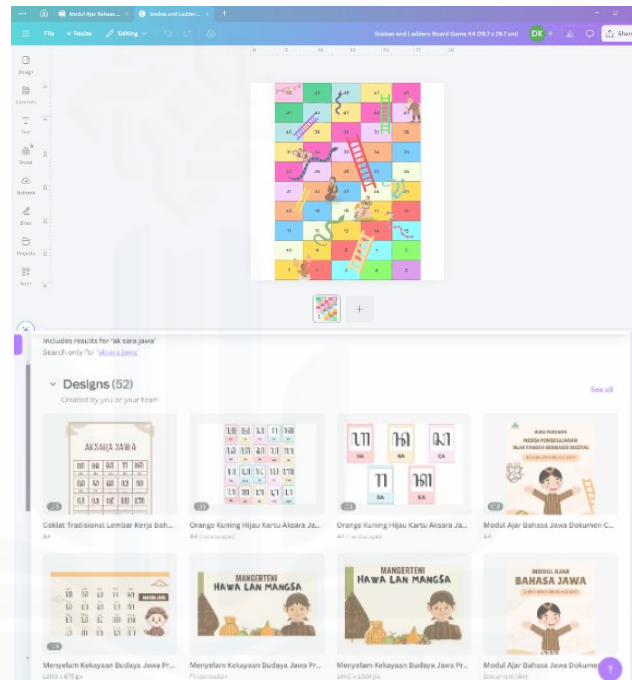
Gambar 4. 3
Tampilan pencarian template ular tangga *genially*

- 4) Tambahkan beberapa *slide* untuk bagian lainnya



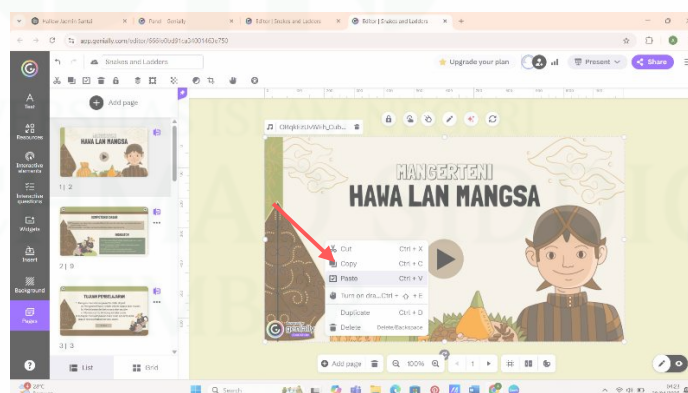
Gambar 4. 4
Cara menambah *slide* pada *genially*

- 5) Buat desain bagian-bagian yang akan dimasukkan kedalam *slide* menggunakan canva



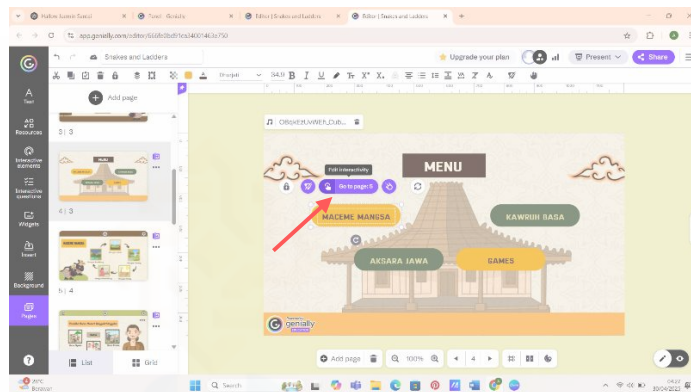
Gambar 4. 5
Tampilan desain dari canva

- 6) Tempelkan desain yang telah dibuat pada canva pada *slide* *genially*



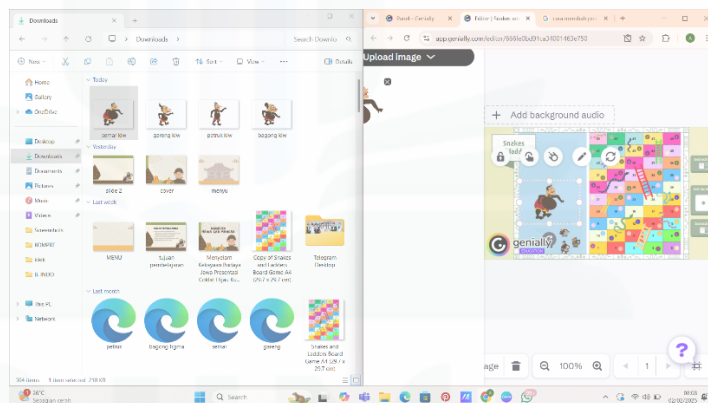
Gambar 4. 6
Tampilan hasil *slide*

- 7) Lengkapi tombol-tombol yang akan digunakan menggunakan opsi “*interactive*”



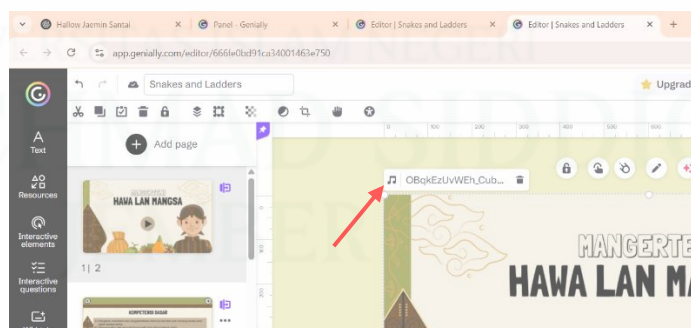
Gambar 4. 7
Tampilan membuat tombol

8) Lengkapi bagian slide yang berisi permainan ular tangga



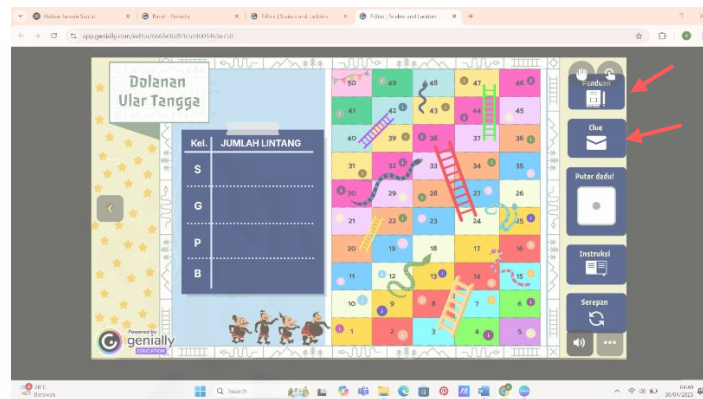
Gambar 4. 8
Cara mengambil elemen dari canva ke genially

9) Tambahkan *background*



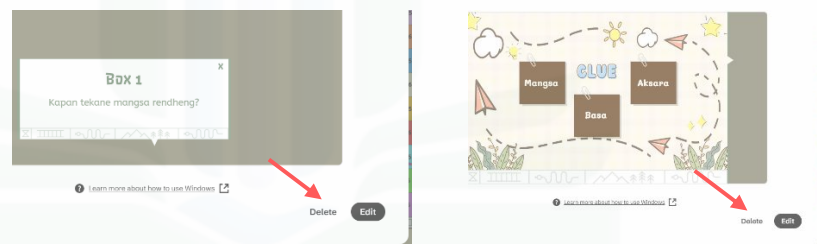
Gambar 4. 9
Tampilan apabila sudah ada *background*

10) *Copy-paste* komponen jika ingin ditambah,



Gambar 4. 10
Tampilan permainan ular tangga digital

11) Sesuaikan warna, edit soal dan rapikan media sesuai kebutuhan.



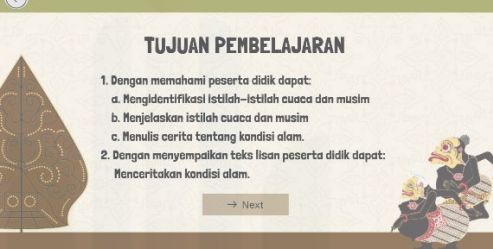
Gambar 4. 11
Tampilan edit soal dan komponen

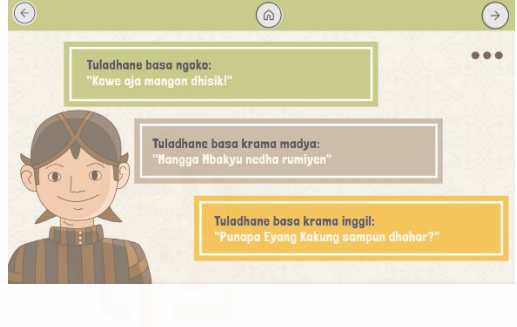
b. Hasil Produk

1) Tampilan Produk

Tabel 4. 7
Tampilan keseluruhan slide produk

No	Tampilan	Keterangan
1.		Pada slide cover terdapat identitas materi yang akan dibahas.

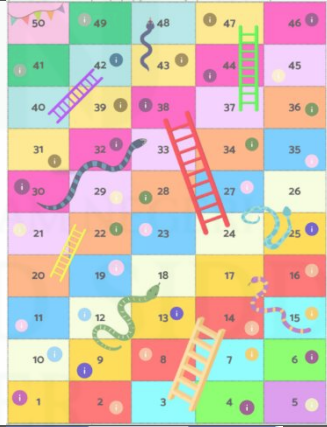
2.		Pada slide kedua akan dipaparkan KD dan indikator yang perlu dicapai oleh siswa dalam materi ini.
3.		Melanjutkan slide kedua, pada slide ketiga dipaparkan tujuan pembelajaran.
		Pada slide keempat terdapat beberapa menu yang dapat dipilih untuk menuju langsung kepada materi atau permainan ular tangga.
5.		Slide kelima berisi materi maceme mangsa.
6.		Slide keenam berisi materi kawruh basa miturut unggah-ungguhe.

7.		Slide ketujuh merupakan lanjutan dari slide keenam yang berupa contoh kalimat atau tembung dari materi kawruh basa.
8.		Slide kedelapan berisi materi aksara jawa.
9.		Melanjutkan slide sebelumnya, slide kesembilan berisi sandangan dalam menulis aksara jawa.
10.		Slide kesepuluh merupakan contoh tulisan menggunakan aksara jawa.
11.		Sebelum memulai permainan ular tangga, peserta didik diperkenalkan dengan tokoh punakawan, yang dimana nantinya tokoh-tokoh ini menjadi

		pion tiap kelompok untuk bermain.
12.		Permainan dapat dimulai di slide ini. Terdapat banyak komponen dalam permainan
13.		Pada slide terakhir ditampilkan profil singkat pengembang.

2) Komponen dalam permainan ular tangga

Tabel 4. 8
Daftar komponen permainan ular tangga digital

No	Komponen	Tampilan
1.	Papan ular tangga	
2.	Papan skor	

3.	Bintang (skor)	 <table><tr><th>Kel.</th><th>JUMLAH LIN</th></tr><tr><td>S</td><td></td></tr><tr><td>G</td><td></td></tr><tr><td>P</td><td></td></tr><tr><td>B</td><td></td></tr></table>	Kel.	JUMLAH LIN	S		G		P		B	
Kel.	JUMLAH LIN											
S												
G												
P												
B												
4.	Dadu											
5.	Soal pada setiap kolom ular tangga											
6.	Pion											
7.	Buku panduan											
8.	Clue											

Tabel 4. 9
Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien		√			
2	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	√				
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	√				
4	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	√				
5	Aplikasi yang disampaikan tepat	√				
Aspek Tampilan Visual						
6	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	√				
7	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai		√			
8	Desain tombol yang digunakan sesuai	√				
9	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai dengan materi	√				
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	√				
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	√				
12	Desain media rapih	√				
13	Media didesain secara menarik	√				

Hasil validasi ahli media juga mendapatkan kritik dan saran sebagai bahan revisi. Berikut merupakan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media:

- 1) Konsistensi penggunaan font, ukuran dan spasi.
- 2) Penambahan soal cadangan.
- 3) Pemberian *reward* dan *punishment* perlu diperjelas.

b) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran ular tangga digital tersebut juga dilakukan oleh ahli materi yakni Ibu Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd. yang berasal dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tanggal 18 Februari 2025. Hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 10
Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		√			
2	Kesesuaian materi dengan indikator		√			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√		
4	Interaktifitas siswa dengan media	√				
5	Penumbuhan motivasi belajar	√				
6	Aktualitas materi yang disajikan			√		
7	Kecukupan jumlah kosakata		√			
8	Kelengkapan cakupan kosakata		√			
9	Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi	√				
10	Kedalaman kosakata sesuai materi	√				
11	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	√				

12	Bahasa kosakata yang mudah dipahami		√			
13	Kejelasan petunjuk belajar		√			
14	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	√				
15	Ketepatan penggunaan kosakata		√			
16	Pemberian umpan terhadap hasil evaluasi	√				

Dari hasil validasi oleh ahli materi diberikan komentar yang bersifat membangun karena diharapkan akan ada perbaikan lebih lanjut dari adanya pengembangan produk ini, yakni terdapat beberapa penggunaan kata yang masih kurang tepat dan sintak penulisan dalam buku panduan media yang berisi dari mulai panduan membuat, panduan penggunaan, sampai pada materi pembelajaran yang akan diterapkan pada produk media pembelajaran.

c) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi pembelajaran dilakukan pada proses penelitian berlangsung yakni pada tanggal 25 Februari 2025 oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 yaitu Ibu Lina Maulida, S.Pd yang berasal dari MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. Hasil respon ahli pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. 11
Hasil validasi ahli pembelajaran

No	KRITERIA	SKOR				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	√				
2	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	√				
Aspek Tampilan Visual						
3	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	√				
4	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	√				
5	Media didesain secara menarik		√			
Aspek Pembelajaran						
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		√			
7	Kesesuaian materi dengan indikator	√				
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		√			
9	Keefektifan media dalam menstimulasi belajar siswa		√			
10	Interaktifitass siswa dengan media	√				
11	Kecukupan jumlah kosakata		√			
12	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	√				

Hasil validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan respon saran dan masukan, meskipun tidak perlu adanya revisi namun hal ini dapat menambah masukan kepada peneliti untuk lebih berkembang lagi dalam memberikan proses pembelajaran yaitu pemberian *ice breaking* kepada peserta didik.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi atau penerapan ini merupakan tahap lanjutan dari pengembangan produk yang telah divalidasi oleh para ahli. Sebelum dilakukan uji coba produknya, peneliti melakukan pretest terlebih dahulu untuk nantinya dapat mengetahui sejauh mana keefektifan dari implementasi produk. Uji coba produk dilakukan dua kali, yaitu pada skala kecil dan skala besar. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik akan mengerjakan soal posttest untuk nantinya hasil tersebut dibandingkan dengan pretest.

1) Pelaksanaan Pretest

Pretest dilakukan sebelum diberlakukannya media pembelajaran ular tangga digital dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pretest ini adalah untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap materi hawa lan mangsa sebelum mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga digital. Pelaksanaan pretest dilakukan pada seluruh peserta didik kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi yang hadir pada saat penelitian. Soal pretest berisi 10 butir pilihan ganda dari materi hawa lan mangsa.



Gambar 4. 12
Peserta didik mengerjakan pretest

2) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan guna untuk mengetahui respon awal peserta didik terhadap produk yang akan diuji coba. Uji coba diikuti oleh 12 peserta didik atau kurang lebih dari setengah jumlah keseluruhan. Peserta didik akan diberi kesempatan untuk mengenal produk yang dikembangkan dan petunjuk cara bermainnya. Sintak pelaksanaan pada skala kecil harus sama dengan skala besar, namun pada skala kecil yang dapat mengikuti terbatas hanya beberapa saja.

Pelaksanaan uji coba melibatkan proses pembelajaran yang dimana untuk media pembelajaran ular tangga digital ini menggunakan strategi kooperatif tipe *round robin*. Berikut tahapan dari pembelajaran skala kecil:

- a) Guru menjelaskan materi dan peserta didik menyimak apa yang disampaikan guru.
- b) Setelah sesi penyampaian materi selesai, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok.
- c) Tiap kelompok menyiapkan kertas kosong untuk di isi identitas

kelompok dan menyelesaikan persoalan yang akan dihadapi berikutnya.

- d) Tiap kelompok menunjuk ketua kelompok untuk maju kedepan melakukan “hompipah”. Hasil “hompipah” akan menentukan kelompok mana yang pionnya jalan terlebih dahulu.
- e) Perwakilan kelompok dari giliran pertama dapat maju ke meja guru untuk memutar dadu. Kelompok yang lain menunggu giliran.
- f) Hasil putaran dadu akan menentukan seberapa jauh pion berjalan. Tiap kelompok harus menyelesaikan persoalan yang ada pada setiap kotak yang pion tempati.
- g) Setelah kelompok mengeahui persoalan, kelompok dapat berdiskusi untuk menyelesaikan persoalan.
- h) Pada saat kelompok petama mulai berdiskusi, kelompok berikutnya memutar dadu dan melakukan tahapan yang sama seperti kelompok pertama.
- i) Hingga pada kelompok pertama kembali yang mendapat giliran putar dadu. Sebelum memutar dadu pada permainan putaran kedua, kelompok pertama wajib untuk menjawab persoalan yang harus diselesaikan pada permainan putaran pertama.
- j) Apabila kelompok salah menjawab persoalan, maka kelompok tidak boleh memutar dadu hingga pada giliran berikutnya sampai dapat menyelesaikan persoalan yang belum terpecahkan tersebut.

- k) Kelompok yang dapat menyelesaikan persoalan akan mendapatkan bintang di papan skor.
- l) Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak. Namun, apabila hasil bintang seri, maka pemenang akan ditentukan berdasarkan pion yang paling jauh berjalan.
- m) Setelah uji coba selesai dilakukan, peserta didik dapat mengisi angket respon, yang nantinya hasil dari angket ini dapat menunjang kelayakan media pembelajaran ular tangga digital.



Gambar 4. 13
Uji coba skala kecil

3) Uji Coba Skala Besar

Uji coba diikuti oleh peserta didik dengan jumlah 25 dari total keseluruhan peserta didik yang berjumlah 28, hal ini dikarenakan 3 diantaranya sakit. Maka demikian, pelaksanaan uji coba skala besar hanya dilakukan pada peserta didik yang hadir pada saat proses penelitian berlangsung.



Gambar 4. 14
Uji coba skala besar

Dalam proses uji coba ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat yakni sama dengan skala kecil, namun pada tahap ini keterlibatan peserta didik dilakukan keseluruhan.



Gambar 4. 15
Peserta didik menyimak materi

Peserta didik akan menyimak terlebih dahulu materi yang telah disiapkan pada media pembelajaran dan dilanjutkan pelaksanaan dari permainan ular tangga digital sesuai dengan strategi kooperatif tipe *round robin*. Setelah uji coba skala besar selesai dilaksanakan, peserta didik dapat mengisi angket respon.



Gambar 4. 16
Ketua kelompok melakukan "hompipah"



Gambar 4. 17
Kelompok menjawab persoalan



Gambar 4. 18
Implementasi permainan ular tangga berbassis digital



Gambar 4. 19
Peserta didik mengisi angket respon

4) Pelaksanaan Posttest

Posttest dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga berbasis digital selesai dilaksanakan. Tujuan dari posttest adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga digital. Pelaksanaan posttest dilakukan pada peserta didik kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. Soal posttest disusun dengan mengacu pada indikator pembelajaran yang sama dengan pretest, agar hasilnya dapat dibandingkan secara seimbang.



Gambar 4. 20
Peserta didik mengerjakan soal posttest

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dimana bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari pelaksanaan atau uji coba produk yang telah dikembangkan. Hasil kelayakan produk dapat dilihat dari hasil perhitungan angket para ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan juga respon siswa terhadap media. Sedangkan hasil keefektifan dapat dilihat dari perhitungan penilaian *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dikerjakan setelah pembelajaran tanpa diberlakukannya produk, sedangkan *posttest* dikerjakan setelah diberlakukannya produk.

C. Analisis Data

Analisis data disini merupakan hasil perhitungan dari setiap tahap evaluasi, dari mulai kelayakan produk sampai dengan keefektifan penggunaan. Berikut merupakan perincian hasil perhitungan uji kelayakan dan uji keefektifan dari media pembelajaran ular tangga digital:

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari sebuah produk yang dikembangkan. Berikut akan dirincikan hasil dari perhitungan angket yang telah dinilai oleh para ahli:

a. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media

Ahli media yang bertanggung jawab untuk memvalidasi media pembelajaran ular tangga digital adalah Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4. 12
Hasil perhitungan validasi ahli media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
Aspek Rekayasa Perangkat				
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	4	5	80%
2	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	5	5	100%
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	5	5	100%
4	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	5	5	100%
5	Aplikasi yang disampaikan tepat	5	5	100%
Aspek Tampilan Visual				
6	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	5	5	100%
7	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai	4	5	80%
8	Desain tombol yang digunakan sesuai	5	5	100%
9	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai materi	5	5	100%
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5	5	100%
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	5	5	100%
12	Desain media rapih	5	5	100%
13	Media di desain secara menarik	5	5	100%
Jumlah		64	65	
Persentase		98,4%		
Keterangan		Sangat Layak		

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{64}{65} \times 100\%$$

$$= 98,4\%$$

Dari hasil perhitungan persentase yang telah didapatkan yaitu 98,4%, maka termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan.

b. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi

Ahli materi yang bertanggung jawab untuk menilai produk media pembelajaran ular tangga digital ini adalah Ibu Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd. selaku dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Berikut merupakan hasil perhitungan dari hasil penilaian angket yang telah dilakukan ahli:

Tabel 4. 13
Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
Aspek Pembelajaran				
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	5	80%
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4	5	80%
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	5	60%
4	Interaktifitas siswa dengan media	5	5	100%
5	Penumbuhan motivasi belajar	5	5	100%
6	Aktualitas materi yang disajikan	3	5	60%
7	Kecukupan jumlah kosakata	4	5	80%
8	Kelengkapan cakupan kosakata	4	5	80%
9	Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi	5	5	100%
10	Kedalaman kosakata sesuai materi	5	5	100%
11	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5	5	100%

12	Bahasa kosakata yang mudah dipahami	4	5	80%
13	Kejelasan petunjuk belajar	4	5	80%
14	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	5	5	100%
15	Ketepatan penggunaan kosakata	4	5	80%
16	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	5	5	100%
Jumlah		69	80	
Persentase		86,25%		
Keterangan		Sangat Layak		

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{69}{80} \times 100\%$$

$$= 86,25\%$$

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 86,25% maka termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan.

c. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menilai produk media pembelajaran ular tangga digital yakni Ibu Lina Maulida, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 di MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. Berikut merupakan hasil perhitungan dari penilaian angket yang telah diberikan:

Tabel 4. 14
Hasil perhitungan validasi ahli pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
Aspek Rekayasa Perangkat				
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	5	5	100%
2	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	5	5	100%
Aspek Tampilan Visual				
3	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5	5	100%
4	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	5	5	100%
5	Media di desain secara menarik	4	5	80%
Aspek Pembelajaran				
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	5	80%
7	Kesesuaia materi dengan indikator	5	5	100%
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%
9	Keefektifan media dalam menstimulus antusiasme belajar siswa	4	5	80%
10	Interaktifitas siswa dengan media	5	5	100%
11	Kecukupan jumlah kosakata	4	5	80%
12	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	5	5	100%
Jumlah		55	60	
Persentase		91,6%		
Keterangan		Sangat Layak		

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$= 91,6\%$$

Hasil perhitungan penilaian angket yang diberikan oleh ahli pembelajaran mendapatkan persentase 91,6% dengan kategori sangat layak.

d. Analisis Hasil Uji Coba Pengguna

Media pembelajaran ular tangga digital digunakan untuk kebutuhan peserta didik, maka daripadanya perlu adanya respon dari peserta didik untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk tersebut. Berikut merupakan hasil perhitungan dari respon yang diberikan oleh peserta didik:

Tabel 4. 15
Hasil uji coba skala kecil

Siswa	Aspek Penilaian							Σn	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7			
1	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
2	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
3	2	5	5	5	5	5	5	32	35	91,4
4	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
5	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
6	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
7	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
8	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
9	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
10	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
11	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
12	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
ΣX	57	60	60	60	60	60	60	417		
ΣXi	60	60	60	60	60	60	60	420		
%								99,28%		

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{417}{420} \times 100\% = 99,28\%$$

Dari hasil perhitungan respon peserta didik mendapatkan persentase 99,28% dengan kategori sangat layak. Untuk rerata perhitungan dari para ahli dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 16
Hasil rata-rata validator

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	98,40%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	86,25%	Sayak Layak
3	Ahli Pembelajaran	91,60%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		92,08%	Sangat Layak

Dengan demikian, maka uji kelayakan produk media pembelajaran ular tangga digital dikategorikan sebagai produk yang sangat layak dengan persentase rata-rata ahli sebesar 92,08%. Dan produk akan direvisi sesuai saran serta masukan para ahli agar menjadi lebih baik lagi dan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memenuhi kriteria pengembangan.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil respon peserta didik skala besar. Angket berikan kepada peserta didik kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi yaitu sebanyak 25 orang. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang didapatkan dari angket kepraktisan peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 17
Hasil uji respon skala besar

Siswa	Aspek Penilaian							Σn	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7			
1	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
2	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
3	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
4	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
5	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
6	5	5	5	4	5	5	5	34	35	97,14
7	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
8	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
9	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
10	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
11	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
12	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
13	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
14	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
15	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
16	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
17	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
18	2	5	5	5	5	5	5	32	35	91,4
19	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
20	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
21	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
22	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
23	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
24	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
25	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
ΣX	122	125	125	124	125	125	125	871		
ΣXi	125	125	125	125	125	125	125	875		
%								99,5 %		

Keterangan Tabel :

X_i : Jumlah skor ideal dalam satu item

Σn : Jumlah total skor tiap responden

ΣX : Jumlah keseluruhan jawaban responden

ΣX_i : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

Tabel 4. 18
Keterangan hasil uji coba penggunaan

Aspek Penilaian	Aspek yang Dinilai
1	Tampilan yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga digital menarik
2	Pembahasan materi dalam media pembelajaran jelas
3	Media pembelajaran ular tangga digital sangat mudah digunakan dan dimainkan
4	Gambar/ornamen media pembelajaran ular tangga digital sesuai materi
5	Media pembelajaran ular tangga digital dapat meningkatkan pemahaman pada materi
6	Penggunaan media pembelajaran ular tangga digital membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
7	Media pembelajaran ular tangga digital bermanfaat dan menunjang kegiatan belajar siswa

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh perhitungan dari keseluruhan item sebagai berikut :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{871}{875} \times 100\%$$

$$= 99,5\%$$

Dari hasil perhitungan respon peserta didik mendapatkan persentase 99,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian maka media pembelajaran ular tangg digital dapat digunakan tanpa revisi.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pembelajaran ular tangga digital dapat diketahui dari hasil perhitungan pretest dan posttest yang telah dikerjakan

oleh peserta didik. Perhitungan keefektifan dilakukan dengan menggunakan skor N-Gain guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dari yang sebelum diberlakukannya produk hingga sesudah diberlakukannya produk.

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Kategori N-Gain disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4. 19
Kriteria pembagian N-Gain Score

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 \leq \text{N-Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$\text{N-Gain} \leq 0,70$	Tinggi

Tabel 4. 20
Kategori tafsiran N-Gain Score

Persentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

Berikut merupakan data hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *N-Gain Score*:

Tabel 4. 21
Hasil hitung N-Gains Score

No	Responden	Pre-test	Post test	Post - Pret est	Skor Ideal (100) -Pre test	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Abbas Said	60	100	40	40	1,00	100
2	Afif Zaky H. S	50	80	30	50	0,60	60
3	Ahmad Hafizd Z	50	90	40	50	0,80	80
4	Ahmad Ranggawilis A	90	90	0	10	0,00	0

5	Aisyah Al Chumairo'	50	90	40	50	0,80	80
6	Alesha Sidqia I	50	70	20	50	0,40	40
7	Bilqis Nazwa H.M	20	100	80	80	1,00	100
8	Hilma Annisatul M	50	100	50	50	1,00	100
9	Hirzul Fahmil A. H	40	70	30	60	0,50	50
10	Keven Hafizt An N	40	70	30	60	0,50	50
11	Mahda Maziydah K.A	30	90	60	70	0,86	85,71
12	Moh Faris Akbar	30	90	60	70	0,86	85,71
13	Moh. Aldi S	30	100	70	70	1,00	100
14	Mohamad Azka H.M	40	80	40	60	0,67	66,67
15	Mohammad Hafiz A.F	40	90	50	60	0,83	83,33
16	Mohammad Renand A.P	40	100	60	60	1,00	100
17	Muhammad Arsyad A.F	40	70	30	60	0,50	50
18	Muhammad Mirza H	50	100	50	50	1,00	100
19	Nasyita Naura K	50	100	50	50	1,00	100
20	Nayla Septiani	30	90	60	70	0,86	85,71
21	Raka Zaki O.P	30	80	50	70	0,71	71,43
22	Refi Saputri	80	100	20	20	1,00	100
23	Sofiyani Mubarak	30	90	60	70	0,86	85,71
24	Syarifah Zakiah S	60	100	40	40	1,00	100
25	Thalita Fadlila S	40	80	40	60	0,67	66,67
MEAN						0,7764	77,6381

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	25	.00	1.00	.7764	.25109
NGain_Persen	25	.00	100.00	77.6381	25.10916
Valid N (listwise)	25				

Gambar 4. 21
Hasil hitung SPSS

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7764 dengan persentase sebesar 77,6% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital dengan

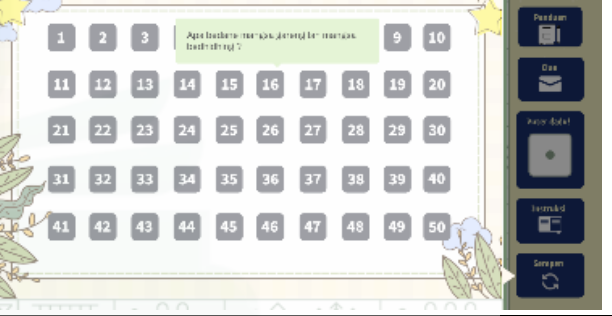
menggunakan strategi kooperatif tipe *round robin* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran bahasa Jawa

D. Revisi Produk

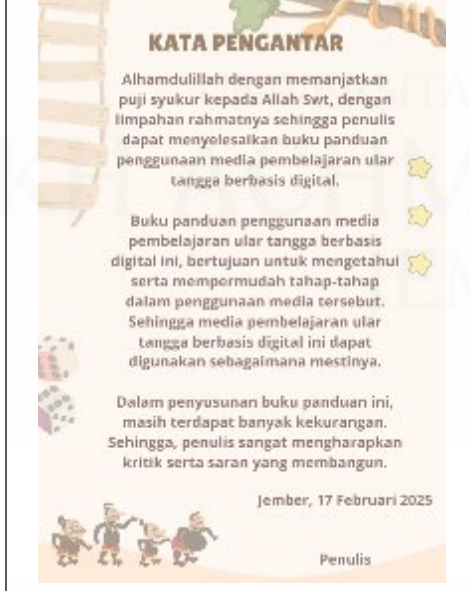
Tahap revisi dilakukan guna memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Pada tahap validasi oleh ahli, ada masukan dan saran yang perlu untuk dibenahi dalam media pembelajaran ular tangga digital. Sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, maka revisi yang dilakukan yaitu:

Tabel 4. 22
Daftar revisi media pembelajaran ular tangga digital

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
Penggunaan <i>font</i> dan ukuran pada media sudah konsisten.		

2.		
Reward dan punishment lebih jelas. Sebelum revisi, pemenang adalah kelompok yang pionnya berjalan paling jauh dan mendapatkan bintang paling banyak. Sedangkan yang sudah direvisi pemenang adalah kelompok yang mendapat bintang paling banyak saja.		
3.		
Adanya penambahan soal cadangan untuk mengantisipasi posisi pion yang sama.		

Tabel 4. 23
Revisi buku panduan media pembelajaran ular tangga digital

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1.			Pada buku panduan terdapat beberapa kata yang perlu diubah, karena masih belum sesuai dengan kaidah bahasa Jawa seperti kata yang sebelumnya “cuaca dan musim” diubah menjadi “hawa lan mangsa”. Dan pada buku

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Hasil utama dari penelitian ini berbentuk media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3. Tahapan validasi, revisi, hingga pelaksanaan uji coba lapangan telah dilalui, media ini dinilai sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Kajian terhadap produk dilaksanakan berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan sebelumnya, termasuk pandangan Piaget mengenai tahap operasional konkret, serta pentingnya penggunaan media interaktif dalam mendukung kegiatan belajar yang memberikan pengalaman menyenangkan serta memiliki makna bagi peserta didik sekolah dasar.⁷⁵

Proses penelitian dan pengembangan membutuhkan refleksi serta evaluasi terhadap produk yang telah disusun, dalam hal ini adalah media permainan edukatif ular tangga digital, agar hasil akhirnya dapat mencapai keefektifan maksimal. Evaluasi tersebut diperoleh dari pendapat dan rekomendasi dari validator media, materi, serta pembelajaran. Berdasarkan observasi serta wawancara selama kegiatan penelitian, ditemukan beberapa hal penting yang mencerminkan kondisi awal pembelajaran sebelum adanya pengembangan, tanggapan peserta didik terhadap media yang dibuat, serta peningkatan hasil belajar setelah penggunaan produk.

⁷⁵ Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," 124–26.

Berdasarkan keseluruhan kegiatan penelitian, hasil-hasil utama yang diperoleh dapat dijabarkan:

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di kelas 3 MI Miftahul Ulum masih kurang maksimal karena hanya mengandalkan LKS dan metode ceramah. Kondisi ini membuat peserta didik kurang antusias dan kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, seperti mengidentifikasi, menjelaskan, dan menyampaikan informasi tentang kondisi alam dalam Bahasa Jawa.

Tahap selanjutnya adalah desain, media pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan *platform genially* untuk desain dan penerapan kontennya, serta didukung oleh *canva* untuk kebutuhan desain visual. Konten yang disajikan dalam media ini mencakup berbagai materi pelajaran bahasa Jawa kelas 3, khususnya tema “Hawa lan Mangsa”. Selain memperkenalkan jenis-jenis *hawa* dan *mangsa*, media ini juga dilengkapi dengan materi *kawruh basa* dan aksara Jawa.

Tidak hanya menyajikan materi, media ini juga dilengkapi dengan fitur pendukung seperti video tentang permainan anak dari *YouTube* yang digunakan sebagai *ice breaking*. Selama pembelajaran berlangsung, media

pembelajaran ular tangga berbasis ini menjadi alat utama, mulai dari penyampaian materi hingga sesi bermain.

Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan desain media menjadi produk utuh dan melakukan validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan. Setelah media pembelajaran ular tangga digital dinyatakan layak dan siap untuk diuji cobakan, maka tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi dilakukan melalui dua uji coba, yaitu skala kecil dan skala besar pada peserta didik. Selain itu dilakukan *pretest* dan *posttest*. Dan tahap terakhir adalah evaluasi, dimana pada tahap ini media pembelajaran ular tangga digital dinilai layak, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya, telah dikembangkan berbagai media pembelajaran ular tangga untuk membantu pembelajaran bahasa Jawa. Beberapa di antaranya masih menggunakan media konvensional, seperti media ular tangga aksara Jawa edukatif yang dilengkapi dengan kartu soal dan huruf,⁷⁶ media ular tangga carakan,⁷⁷ serta media ular tangga wayang.⁷⁸ Selain itu, terdapat pula media PAGSARA (Papan Magnet

⁷⁶ Nurlita, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 02 Semarang."

⁷⁷ Vanny Sukmawardani, Syitno, and Sari Setianingsih, "Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar."

⁷⁸ Wulan, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD." digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Aksara) yang menggunakan pendekatan nyata untuk mengenalkan aksara Jawa kepada peserta didik.⁷⁹

Salah satu bentuk pengembangan media digital yang pernah dilakukan adalah media ular tangga cangkriman berbasis *Macromedia Flash Professional 8*. Media ini sudah mulai mengadopsi teknologi, namun masih memiliki keterbatasan, terutama dalam hal efisiensi penggunaan. Media tersebut memerlukan proses tambahan, seperti mencetak ke dalam bentuk CD terlebih dahulu, sebelum bisa digunakan.⁸⁰ Hal ini tentu menjadi kendala di era sekarang, di mana akses dan penggunaan teknologi cenderung mengarah pada sistem yang lebih praktis dan langsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat dilihat adanya celah yang masih terbuka, yaitu kebutuhan akan media digital yang lebih praktis, interaktif, dan langsung bisa digunakan tanpa proses teknis tambahan. Dari sinilah kebaruan penelitian ini muncul. Produk penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga yang berbasis platform digital dirancang agar langsung bisa ditampilkan melalui TV digital atau perangkat presentasi, tanpa perlu instalasi tambahan.

Melalui inovasi digital ini, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam belajar. Pernyataan ini selaras dengan pandangan Dany yang menjelaskan, media pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Mengikuti perkembangan teknologi

⁷⁹ Kusumaningrum, D. A., Pratiwi, P. P., & Dewi, "Pengembangan Media Pagsara (Papan Magnetik Aksara) Melalui Modelling The Way Materi Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar."

⁸⁰ Ainul Asfin, "Media Pasinaon Dolanan 'Ular Tangga Cangkriman' Migunakaken Program Macromedia Flash Professional 8 Kangge Siswa SMP Kelas VII." digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

yang terus maju, media pembelajaran pun dituntut untuk beradaptasi, tanpa menghilangkan nilai-nilai esensial dari pendidikan.⁸¹

Dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital menggunakan tahapan model ADDIE, dimana terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Dari kelima tahapan tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

Uji kelayakan dilakukan untuk mengukur sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Melalui penilaian dari para ahli, peneliti dapat menilai apakah produk layak atau tidak untuk diuji coba kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh validator media, materi, serta pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari paravalidator, media pembelajaran ular tangga digital memperoleh rerata nilai sebesar 92,08%, dengan kriteria “sangat layak”. Rincian penilaian menunjukkan bahwa validator media memberikan persentase sebesar 98,4%, menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Ahli materi memberikan nilai sebesar 86,25% yang juga tergolong sangat layak.

Sementara itu, validasi dari ahli pembelajaran, yaitu guru mapel bahasa Jawa kelas 3 di MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi,

⁸¹ Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, “Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern.” *digilib.uinkhas.ac.id* *digilib.uinkhas.ac.id* *digilib.uinkhas.ac.id* *digilib.uinkhas.ac.id* *digilib.uinkhas.ac.id*

menghasilkan persentase sebesar 91,6%, yang menunjukkan kelayakan sangat baik. Respon dari peserta didik dalam skala kecil terhadap media ini juga sangat positif, dengan skor 99,28%.

Jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya, seperti media ular tangga cangkriman berbasis *Macromedia Flash Professional 8* yang memperoleh nilai rata-rata 88%.⁸² Atau media ular tangga wayang yang memperoleh skor 92,4%.⁸³ Serta media ular tangga carakan dengan nilai 94%.⁸⁴ Dan PAGSARA dengan skor 95,5%.⁸⁵ Maka produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang cukup tinggi dan sebanding dengan produk-produk sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengembangan media pembelajaran ular tangga digital sangat layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa kelas 3. Hal ini didapat dari hasil penilaian para ahli yang telah dilakukan.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui respon peserta didik pada uji coba skala besar, yang melibatkan seluruh siswa kelas 3 yang mengikuti kegiatan penelitian. Berdasarkan hasil tersebut, media

⁸² Ainul Asfin, "Media Pasinaon Dolanan 'Ular Tangga Cangkriman' Migunakaken Program Macromedia Flash Professional 8 Kangge Siswa SMP Kelas VII."

⁸³ Wulan, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD."

⁸⁴ Vanny Sukmawardani, Syitno, and Sari Setianingsih, "Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar."

⁸⁵ Kusumaningrum, D. A., Pratiwi, P. P., & Dewi, "Pengembangan Media Pagsara (Papan Magnetik Aksara) Melalui Modelling The Way Materi Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar." bus.ac.id

pembelajaran ular tangga digital dinyatakan sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 99,5%. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang juga melibatkan respon peserta didik, namun tidak secara khusus menilai aspek kepraktisan media yang digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji kepraktisan dari media pembelajaran ular tangga digital oleh peserta didik dinilai sangat praktis. Arti praktis disini menandakan bahwa media pembelajaran mudah dan efisien digunakan dalam pembelajaran.

4. Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik. Uji ini melibatkan 25 peserta didik, masing-masing mengerjakan 10 soal pilihan ganda dengan nilai maksimal 100. Hasil analisis keefektifan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,7764 atau 77,6%, yang termasuk dalam kategori efektif.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, misalnya pada media pembelajaran ular tangga aksara Jawa edukatif yang memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,73.⁸⁶ Maka produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang lebih tinggi, dengan selisih sebesar 0,04 poin. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ular tangga digital mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

⁸⁶ Nurlita, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 02 Semarang." inkbas.ac.id

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas 3, ditandai dengan meningkatnya hasil pretest dan posttes yang telah dilakukan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk:

- a. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran bahasa Jawa dengan lebih tertib dan terarah.
- b. Media pembelajaran ular tangga digital ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.
- c. Dalam penggunaannya, guru tetap perlu memegang kendali penuh agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.

2. Saran Desiminasi

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya untuk pelajaran bahasa Jawa kelas 3.

Meskipun pada tahap awal media ini diterapkan secara terbatas di sekolah tempat penelitian, peneliti berupaya untuk menyebarluaskan pemanfaatannya melalui pembuatan video panduan pembuatan dan penggunaan yang akan diunggah di kanal *youtube* pengembang,

<https://youtu.be/7q3nD0dxG4E?si=degt88HCpBcrgMRz>, atau di kanal *youtube* PGMI UIN KHAS Jember.

Diseminasi ini bertujuan agar media pembelajaran ular tangga digital dapat digunakan lebih luas, terutama di sekolah-sekolah dasar yang masih mengajarkan mata pelajaran bahasa Jawa. Namun, penerapan media ini tetap harus disesuaikan dengan karakteristik siswa serta sarana dan prasarana yang tersedia di masing-masing sekolah.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan selanjutnya. Beberapa di antaranya adalah:

- a. Media ini hanya mencakup pembelajaran bahasa Jawa kelas 3, sehingga dibutuhkan pengembangan untuk jenjang kelas atau mata pelajaran lainnya.
- b. Model pengembangan yang digunakan masih terbatas pada model ADDIE. Pengembangan berikutnya diharapkan menggunakan model lain untuk memperluas pendekatan.
- c. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi kooperatif tipe *round robin*. Kedepannya, media ini dapat diuji coba dengan strategi pembelajaran lain untuk melihat keefektifannya dalam konteks berbeda.
- d. Diharapkan pengembang selanjutnya dapat merancang media yang lebih menarik dan mengeksplorasi *platform* lain yang memungkinkan

penyajian permainan ular tangga secara lebih interaktif dalam pembelajaran.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi melibatkan pendekatan ADDIE yang mencakup lima langkah yaitu, pada tahap *analysis* ditemukan pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3 masih kurang menarik dan kurang memaksimalkan media yang tersedia. Pada tahap *design*, media pembelajaran ular tangga digital dirancang melalui platform *canva* dan *genially* dengan berbagai fitur interaktif. Pada tahap *development*, media dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan hasil “sangat layak”. Pada tahap *implementation*, dilakukan uji coba skala kecil dan besar, serta diperoleh hasil bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa. Pada tahap *evaluation*, dilakukan penilaian terhadap kelayakan dan efektivitas media secara keseluruhan berdasarkan hasil angket, nilai tes, dan tanggapan siswa
2. Uji kelayakan media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta untuk lebih memperkuat hasil uji

kelayakan dilakukan uji respon skala kecil kepada peserta didik. Hasil dari ahli media mendapatkan persentase 98,4% dengan kriteria sangat layak, ahli materi memberikan penilaian sebesar 86,25% dengan kriteria sangat layak, dan hasil persentase dari ahli pembelajaran yaitu 91,6% kriteria sangat layak, serta respon peserta didik skala kecil sebesar 99,28% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil perhitungan tersebut, hasil rata-rata persentase dari para ahli mendapatkan skor 92,08% dengan kategori sangat layak, maka artinya media pembelajaran ular tangga digital sesuai dan sangat layak digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa pada kelas 3.

3. Uji kepraktisan media pembelajaran ular tangga digital didapatkan dari hasil respon skala besar peserta didik kelas 3 tahun ajaran 2024/2025. Hasil perhitungan skor persentase sebesar 99,5% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan mendukung kelancaran proses pembelajaran secara efektif.
4. Hasil uji keefektifan media pembelajaran ular tangga digital dalam pengajaran mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 diketahui bahwa nilai hasil uji pretest dan posttest peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 77,6381% . Dengan hasil tersebut, maka menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Abdurrahman. "Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar: Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits." *Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2023): 16–34. <https://ejournal.uiidalwa.ac.id/index.php/jpi%0ASubmitted>.
- Ainul Asfin, Nuryana. "Media Pasinaon Dolanan 'Ular Tangga Cangkriman' Migunakaken Program Macromedia Flash Professional 8 Kangge Siswa SMP Kelas VII." *Jurnal Penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa* 6, no. 6 (2017): 44–53.
- Aprilia, Samhah Taurisa, Hendrik Siswono, and Muhammad Agus Sugiarto. "Permainan Ular Tangga Edukasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 7, no. 2 (2024): 127–36. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.2158>.
- Arafik, Muh, Titis Angga Rini, and Diana Anggiri Chris Dayanti. "Problematika Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas 4 SDN Jodipan Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 12 (2024): 2023–25. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.16>.
- Asmayanti, Astri, Isah Cahyani, and Nuny Sulistiany Idris. "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman." In *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–67, 2020. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>.
- Astawa, I Nyoman Temon. "Bahasa Daerah Dalam Kebhinekaan Bangsa Indonesia." *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Daerah* 1, no. 2 (2021): 98. <https://doi.org/10.25078/ds.v1i2.2789>.
- Badiani, Anindita. "Efektivitas Pre-Test Dan Post-Test Dalam Di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Mahasiswa TARBAWI: Journal on Islamic Education* 7, no. 1 (2023): 110–20.
- Buku Pedoman Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *HALAQA: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Damayanti, Rima, Nuril Huda, and Dina Hermina. "Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter." *Student Research Journal* 2, no. 3 (2024): 259–73. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. "Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern." *Cendekia Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alquran Terjemah dan Tafsir Per Kaata*. Bandung: Jabal, 2010.

Farihah, Umi. *Media Pembelajaran Matematika*. D.I. Yogyakarta: LINTAS NALAR, 2021.

Gunawan, Gunawan, and Selamat Pasaribu. "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

Hasan, Muhammad, Binti Anisaul Khasanah, Ros Endah Happy Patriyani, Nahriana Nahriana, Heny Trikusuma Hidayati, Zaifatur Ridha, Rita Umami, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung, 2021.

Kusumaningrum, D. A., Pratiwi, P. P., & Dewi, C. "Pengembangan Media Pagsara (Papan Magnetik Aksara) Melalui Modelling The Way Materi Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 2, no. 1 (2023): 416–23. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.

Mallisza, Danyl, Harry Setya Hadi, and Annisa Tri Aulia. "Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC." *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains* 1, no. 1 (2022): 24–35. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>.

Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

Nurfajriani, Wiyanda Vera, Muhammad Wahyu Ilhami, Arivan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodj, and M Win Afgani. "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 826–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.

Nurlita, Ikka. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 02 Semarang." *UNNES, Skripsi*, 2017.

Octaviana, Dila Rukmi, Moh Sutomo, and Mashudi Mashudi. "Model Pebelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022): 114–26. <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.

Paska, Debora Dilla, and Ivan Stevanus. "Pengaruh Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe Round Robin Terhadap Keterampilan Komunikasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pajajaran.” *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2024): 316–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i2.3938>.
- PERGUB Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah.
- Profil Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi.
- Rachman, Arif, Yochanan Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, and Hery Purnomo. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Karawang: Saba Jaya Publisher, 2024.
- Rajagukguk, Kiki Pratama, Renni Ramadhani Lubis, Jihan Kirana, and Novi Sri Rahayu. “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 2, no. 1 (2021): 14–22. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.
- Ramadila, Cantika Dinova, Taryzca Putri Laela Ramadhani, and Hery Setiyawan. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 2, no. 3 (2024): 176–82. <https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3096>.
- Rohmaini, Luthvia, Netriwati Netriwati, Komarudin Komarudin, Fadly Nendra, and Maratul Qifiyah. “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall.” *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020): 176–86. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>.
- Rosidah, Rosidah, Muhammad Nizaar, Sintayana Muhardini, Haifaturrahmah Haifaturrahmah, and Yuni Mariyati. “Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD.” In *Seminar Nasional Paedagoria*, 2:10–16, 2022.
- Royani, Ahmad, Asmi Faiqatul Himmah, and Muhammad Junaidi. “Pendamping Pembelajaran Model Blended Learning Bagi Guru Madrasah Pinggiran Dalam Menghadapi Era 5.0.” *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2022): 174–89. https://doi.org/doi.org/10.69552/abdi_kami.v5i2.1587.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Sukari, Sukari, Usman Abu Bakar, and A Dardiri Hasyim. “Implementation of Javanese as a Daily Language in the Establishment of Character Education at the Al-Muttaqien Pancasila Sakti Klaten Islamic Boarding School in 2022.” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 10,

- no. 5 (2023): 197–206. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i5.4636>.
- Utami, Sri, and Dimas Singgih Sulistyo Wardani. “Upaya Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa.” *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah* 22, no. 1 (2020): 40–50. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v22i1.176>.
- Vanny Sukmawardani, Elsa, Suyitno Syitno, and Eka Sari Setianingsih. “Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 12–22.
- Wanah, Nur, Adelia Amanda Pramita, and M. Suwignyo Prayogo. “Penerapan Strategi Kooperatif Learning Mata Pelajaran IPA Materi Alat Panca Indera Manusia Kelas IV Di SDN Jatisari 02.” *INKURI: Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2024): 124–29. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.74839>.
- Wardani, Helda Kusuma. “Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar.” *Khazanah Pendidikan* 16, no. 1 (2022): 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–40. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wulan, Retno. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD.” *Basic Education: Jurnal Elektronik PGSD* 2, no. February (2018): 15–28.
- Yuanta, Friendha. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019): 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yuwono, Pratik Hari, and Agung Nur Cholis. “Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *RUANG KATA: Journal of Language and Literature Studies* 3, no. 01 (2023): 65–72. <https://doi.org/10.53863/jrk.v3i01.902>.

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afiva Titi Maharani

NIM : 214101040010

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah disusun oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam kutipan serta daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata penelitian ini mengandung unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat permohonan ini saya buat dengan sebeanr-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember,.....

Saya menyatakan



Afiva Titi Maharani
NIIM.214101040010

Lampiran 2: Matriks Penelitian

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangii	1. Variabel Bebas: Media pembelajaran ular tangga digital	1. Desain media	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum 2. Tampilan media	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	1. Jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Prosedur penelitian : Model pengembangan ADDIE 3. Tahapan penelitian : a. <i>Analysis</i> (analisis kinerja, analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis tujuan pembelajaran) b. <i>Design</i> (Perencanaan) c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran)	1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi? 3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga digital mata
	2. Variabel Terikat: Hasil belajar bahasa Jawa peserta didik kelas 3	2. Kelayakan media 3. Kepraktisan media 4. Keefektifan terhadap hasil belajar	3. Respon ahli dan peserta didik skala kecil 4. Respon peserta didik skala besar 5. Nilai pretest dan posttes	4. Hasil angket validasi ahli media, materi, dan pembelajaran 5. Hasil angket peserta didik 6. Hasil nilai pretest dan posttest		

					d. <i>Implementation</i> (implementasi produk) e. <i>Evaluation</i> (evaluasi produk).	pelajaran bahasa Jawa Kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi? 4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran ular tangga digital mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi
--	--	--	--	--	--	---

Lampiran 3: Surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10611/ln.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Miftahul Ulum

Komis Kulon, Wonosobo, Srono, Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101040010

Nama : AFIVA TITI MAHARANI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai; Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe Round Robin Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Wonosobo

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Februari 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Surat selesai penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU

MI. MIFTAHUL ULUM

NSM : 111235100041 NPSN : 60716032

Jl. Raya Srono – Rogojampi Dusun Komis Kulon Desa Wonosobo Kec. Srono Kab. Banyuwangi

E-mail : mimiftahululum94@gmail.com Website : www.mimiftahululumsrono.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 900/004/429.230/SK/041/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SOPYAN HADI,S.Si

NIP : -

Jabatan : Kepala MI Miftahul Ulum Wonosobo

Alamat : Jl. Raya Srono – rogojampi Dusun Komis Kulon Desa Wonosobo Kec.
Srono Kab. Banyuwangi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan dibawah ini :

Nama : AFIVA TITI MAHARANI

NIM : 214101040010

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Alamat : Jl. Mataram No. 01 Mangli - Jember

Telah melaksanakan penelitian mulai tanggal 19 Oktober 2024 – 25 Februari 2025. Judul Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe Round Robin Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi".

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 25 Februari 2025

Kepala MI Miftahul Ulum



Lampiran 5: Pedoman wawancara

Guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran bahasa Jawa kelas 3 di MI Miftahul Ulum Wonosobo ?	Proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3 menggunakan kurikulum K13 berjalan dengan lancar dan cukup terstruktur.
2.	Apa saja kendala dalam mengajar bahasa Jawa ?	Kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas 3 yaitu kurang semangatnya belajar bahasa Jawa siswa dan pemahaman materi yang kurang.
3.	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa ?	Sumber belajar yang digunakan adalah buku LKS.
4.	Apa saja metode belajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa ?	Metode pembelajaran yang biasa digunakan ialah metode ceramah, namun terkadang juga diselingi kuis sederhana.
5.	Apa sarana yang tersedia dalam kelas?	Masing-masing kelas memiliki TV digital dan <i>sound system</i> nya sendiri.
6.	Media apa yang digunakan dalam mengajar bahasa Jawa	Media pembelajaran yang digunakan yaitu papan tulis
7.	Bagaimana hasil belajar bahasa Jawa di kelas 3 ?	Karena pemahaman siswa minim, maka hasil belajar bahasa Jawa siswa juga masih kurang dari KKM.
8.	Bagaimana pendapat Anda tentang media pembelajaran ular tangga digital yang akan dikembangkan ?	Kemungkinan peserta didik akan sangat antusias, karena media permainan digital belum pernah diterapkan.

Peserta didik kelas 3

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian menyukai pembelajaran bahasa Jawa?	Pembelajaran bahasa Jawa cukup membosankan.
2.	Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi bahasa Jawa ?	Penggunaan bahasa Jawa sehari-hari dengan yang di buku LKS berbeda.
3.	Biasanya, media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran bahasa Jawa ?	Biasanya menggunakan papan tulis.

Lampiran 6: Profil Madrasah

PROFIL MADRASAH

4. Identitas Madrasah

- a. Nama Sekolah : MI MIFTAHUL ULUM
- b. Alamat : Jalan Raya Srono-Rogojampi Dsn. Komis
Kulon RT.02/RW.09
- Desa : Wonosobo
- Kecamatan : Srono
- Kabupaten : Banyuwangi
- Kode Pos : 68471
- c. Status Sekolah : Swasta
- d. NSS/NIS/NSM : 351111235100041
- Nomor NPWP : 40.423.729.9-627.000
- e. Tahun Berdiri : 1 Februari 1964
- Nomor SK Pendirian : PC/15/VI/76
- Akreditasi : B
- f. Status Tanah : Wakaf
- g. Status Kepemilikan : Yayasan
- h. Nama Yayasan : YAYASAN MIFTAHUL ULUM KOMIS
- i. Luas Tanah : 970 m²
- j. Nama Kepala Sekolah : Sopyan Hadi, S.Si
- k. Jumlah Pendidik dan
Tenaga Kependidikan : 13

5. Visi dan Misi

a. Visi

“Tewujudkan Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum sebagai pusat pendidikan Islam yang terdepan dan berkualitas di era digital, yang memberikan akses pendidikan yang inklusif, inovatif, dan berbasis teknologi demi mencetak generasi muslim yang beriman, berilmu, dan berdaya saing global.”

b. Misi

- 1) Mengembangkan Infrastruktur Digital: Memastikan tersedianya infrastruktur dan fasilitas teknologi yang memadai, termasuk akses internet, perangkat keras, dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran digital yang efektif.
- 2) Merancang Kurikulum Berbasis Teknologi: Merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian integral dari pembelajaran, dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan tuntutan perkembangan zaman.
- 3) Mendorong Pengembangan Konten Digital: Mengembangkan konten pendidikan digital yang bermutu tinggi dan relevan dengan kebutuhan kurikulum serta perkembangan teknologi, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan platform belajar online.
- 4) Memberdayakan Sumber Daya Manusia: Melakukan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru dan staf pendidik dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta memfasilitasi akses mereka terhadap sumber daya dan informasi terkini dalam bidang pendidikan digital.
- 5) Menggalakkan Partisipasi Komunitas: Mendorong partisipasi aktif orang tua, masyarakat, dan stakeholders lainnya dalam mendukung dan mempromosikan pendidikan madrasah yang inklusif dan berbasis teknologi, serta membangun kemitraan yang kuat dengan lembaga dan organisasi terkait.
- 6) Menjamin Aksesibilitas dan Kesetaraan: Memastikan aksesibilitas pendidikan yang merata bagi semua siswa, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus atau berasal dari latar belakang ekonomi yang kurang mampu, serta meminimalkan kesenjangan akses digital antar siswa.
- 7) Mengukur dan Mengevaluasi Kinerja: Melakukan monitoring dan evaluasi secara terus-menerus terhadap implementasi program-program

pendidikan digital, serta mengevaluasi pencapaian dan dampaknya terhadap tujuan pembentukan generasi muslim yang beriman, berilmu, dan berdaya saing global.

6. Tujuan sekolah

- a. Menjadi Pusat Pendidikan Islam Terdepan: Menjadikan Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum sebagai lembaga pendidikan Islam yang menjadi rujukan dan contoh terbaik dalam penerapan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran.
- b. Memberikan Akses Pendidikan yang Inklusif: Memastikan bahwa semua individu, tanpa memandang latar belakang ekonomi, kemampuan, atau kebutuhan khusus, memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses pendidikan berkualitas di madrasah ini.
- c. Mengembangkan Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran: Mengadopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif, seperti *blended learning*, *flipped classroom*, dan pembelajaran berbasis proyek, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran.
- d. Menjadi Lembaga Berbasis Teknologi: Mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam semua aspek pembelajaran dan administrasi madrasah, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang modern dan efisien.
- e. Mencetak Generasi Muslim yang Beriman: Mengembangkan kepribadian, nilai-nilai, dan spiritualitas Islam pada setiap individu siswa, sehingga mereka memiliki keimanan yang kokoh dan ketaqwaan yang tinggi kepada Allah SWT.
- f. Mencetak Generasi Muslim yang Berilmu: Menyediakan pembelajaran yang berkualitas tinggi dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu agama dan ilmu umum, sehingga siswa memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam.
- g. Mencetak Generasi Muslim yang Berdaya Saing Global: Mempersiapkan siswa untuk bersaing di tingkat global dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di era globalisasi.

7. Data Guru

Terdapat 11 guru dan tenaga kependidikan di MI Miftahul Ulum Wonosobo.

Berikut daftar nama guru tahun 2024/2025 :

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan MI Miftahul Ulum Wonosobo

No	Nama	Ijazah Terakhir	Jabatan	Status
1	Sopyan Hadi, S.Si	S1	Kamad	Sertifikasi
2	M. Nur Hudi, S.Pd	S1	Guru	Sertifikasi
3	Juli Erwanto, S.Pd	S1	Guru	Sertifikasi
4	Lina Maulida, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
5	Erika Dwi Rizkiyani, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
6	Safitri Kartika Dewi, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
7	Pujihayu Suyekti, M.Pd	S2	Guru	Sertifikasi
8	Eva Ummu Rahmadania, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
9	Moh. Rizqi Riyanto	S1	OPM	Non PNS
10	Churil Chafidzi' Aley, S.Pd	S1	Guru	Non PNS
11	Maulida Hurina Sania Salsabila, S.Pd	S1	Guru	Non PNS

8. Data Peserta Didik

Peserta didik di MI Miftahul Ulum Wonosobo pada tahun ajaran 2024/2025 secara keseluruhan berjumlah 167 dengan rincian sebagai berikut:

Data Jumlah Peserta Didik MI Miftahul Ulum Wonosobo T.A 2024/2025

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	16	8	24
II	17	13	30
III	16	12	28
IV	20	12	32
V	13	10	23
VI	17	13	30
JUMLAH	99	68	167

9. Data sarana dan prasarana

Pada proses pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana yang cukup memadai. Di MI Miftahul Ulum Wonosobo sendiri terdapat berbagai sarana yang menunjang proses pembelajaran seperti bangku belajar, papan tulis, TV digital dan sound system pada setiap kelas. Sarana dan prasarana yang diberikan merupakan usaha untuk mewujudkan madrasah digital yang termuat dalam program sekolah.

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor guru	1	Memadai
2	Ruang kepala sekolah	1	Memadai
3	Ruang tata usaha	1	Memadai
4	Perpustakaan	1	Memadai
5	Ruang kelas	6	Memadai
6	Mushola	1	Memadai
7	Toilet guru	1	Memadai
8	Toilet siswa	4	Memadai
9	Koperasi sekolah/kantin	1	Memadai
10	Gudang	1	Memadai
11	Tempat parkir	1	Memadai
12	TV digital	6	Memadai
13	Sound system	6	Memadai
14	Papan tulis	6	Memadai

Lampiran 7: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Miftahul Ulum

Kelas/Semester : III (Tiga) / 1

Muatan Terpadu : Bahasa Jawa

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dan teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.	3.3.1 Mengidentifikasi istilah-istilah cuaca dan musim dalam bentuk cerita. 3.3.2 Menjelaskan istilah-istilah cuaca dan musim dalam teks cerita.

4.3	Menyampaikan teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.	4.3.1 Menulis cerita tentang kondisi alam. 4.3.2 Menceritakan kondisi alam secara lisan.
-----	---	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan memahami peserta didik dapat:
 - a. Mengidentifikasi istilah-istilah cuaca dan musim.
 - b. Menjelaskan istilah cuaca dan musim.
 - c. Menulis cerita tentang kondisi alam.
2. Dengan menyampaikan teks lisan peserta didik dapat:
Menceritakan kondisi alam.

D. Materi Pembelajaran

1. Hawa lan Mangsa

Hawa adalah kondisi suhu udara atau cuaca pada suatu waktu tertentu, seperti panas, sejuk, atau dingin. Hawa dapat berubah-ubah tergantung pada faktor-faktor seperti lokasi geografis, waktu dalam sehari, dan kondisi atmosfer. Mangsa adalah pembagian waktu dalam setahun yang ditandai oleh kondisi cuaca atau iklim tertentu, seperti musim hujan, musim kemarau, atau musim lainnya. Di Jawa sendiri ada beberapa mangsa atau musim yang dikenal, yaitu:

- a. Mangsa bedhidhing, waktu dimana cuaca dipagi hari terasa sangat dingin. Biasanya mangsa bedhidhing menandakan akan berakhirnya mangsa ketiga dan akan memasuki mangsa rendheng.
- b. Mangsa rendheng, atau biasa dalam bahasa Indonesia disebut musim hujan. Curah hujan pada musim ini sangat tinggi, nyaris setiap hari turun hujan.
- c. Mangsa labuh, dimana pada musim ini merupakan waktunya petani menanam padi.

- d. Mangsa mareng, merupakan tanda bahwa musim hujan akan berakhir dan beralih ke musim ketiga. Biasanya pada musim ini banyak sekali hewan garem berbunyi.
- e. Mangsa ketiga, atau yang biasa disebut musim panas. Pada musim panas yang cukup ekstrim, sumber air akan mengering.

2. Basa

Penggunaan bahasa Jawa dituturkan berdasarkan tata krama yang berlaku pada masyarakat. Misalkan yang muda harus menggunakan bahasa halus kepada orang yang lebih tua, dan adek-kakak harus tetap menggunakan bahasa yang sopan apabila bertutur kata. Tingkatan bahasa jawa berdasarkan tata krama yaitu:

- a. Basa ngoko, digunakan oleh teman kepada teman yang lainnya, atau orang tua kepada anak-anaknya. Contoh: "Rendi wis turu."
- b. Basa krama madya, digunakan oleh kakak beradik atau suami-istri agar pembicaraan didengar lebih sopan. Contoh: "Adhi sampun tilem."
- c. Basa krama inggil, disebut sebagai bahasa paling halus yang digunakan oleh anak muda kepada orang tua, anak kepada orang tuanya, serta siswa kepada gurunya. Contoh: "Ibu sampun sare."

3. Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah salah satu aksara tradisioanl atau tulisan tradisional Nusantara yang berasal dari Jawa dan digunakan dalam sastra, dokumen kuno, prasasti, dan naskah tradisinal. Aksara jawa merupakan bagian dari simbol identitas budaya Jawa yang harus tetap dijaga sampai saat ini.



E. Penguatan Pendidikan Karakter yang Diharapkan

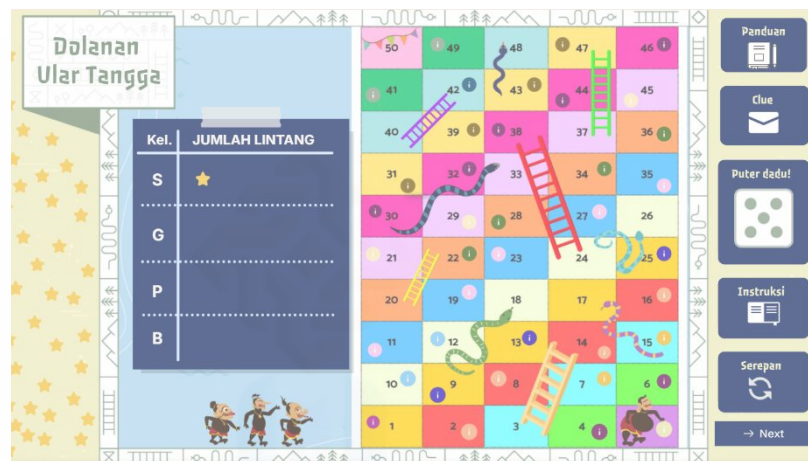
Religius, Mandiri, Gotong Royong, dan Percaya Diri

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan Saintifik
2. Model Pembelajaran : Kooperatif Tipe *Round Robin*
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, penugasan, tanya jawab, diskusi, dan permainan.

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
 - a. Ular Tangga Digital



b. Proyektor/ TV digital

2. Sumber Belajar

- a. Gladhen Basa Jawa Kelas 3 Semester 1
- b. Pepak Basa Jawa

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

a. Orientasi

- 1) Guru mengucapkan salam pada peserta didik.
- 2) Ketua kelas dipersilahkan memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran. **(religius)**
- 3) Guru menanyakan kabar peserta didik.
- 4) Guru melakukan absensi kehadiran untuk mengetahui peserta didik yang tidak hadir pada pembelajaran.

b. Apersepsi

- 5) Guru mengajak peserta didik untuk mengingat materi sebelumnya. **(mandiri)**
- 6) Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

c. Motivasi

- 7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 8) Guru menyampaikan tahapan pembelajaran secara garis besar.
- 9) Guru mengajak peserta didik untuk tepuk semangat.

Kegiatan Inti (50 menit)	
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan 1: Menyajikan Informasi	10) Guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang hubungan materi yang akan dibahas dengan kehidupan sehari-hari. 11) Guru menjelaskan bahan materi yang perlu dipelajari oleh peserta didik.
Kegiatan 2: Mengorganisir Peserta Didik	12) Guru memberitahukan kepada peserta didik untuk bersiap-siap melakukan permainan ular tangga. 13) Peserta didik akan dibagi menjadi 4 kelompok, dimana pada setiap kelompok terdapat 1 ketua kelompok. 14) Guru memberitahukan peraturan-peraturan dalam permainan. 15) Guru melakukan observasi kepada peserta didik baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. 16) Guru membimbing setiap pergerakan dalam permainan. 17) Peserta didik diberikan hak untuk berdiskusi dalam

	menyelesaikan persoalan yang mereka hadapi. 18) Apabila 1 kelompok mendapatkan bagian <i>ice breaking</i>, maka 1 kelas akan melakukan <i>ice breaking</i>, yaitu menyanyikan tembang dolanan bersama-sama. 19) Pemenang permainan adalah kelompok yang dapat mengumpulkan bintang terbanyak dan pionnya berada paling depan.
Kegiatan 3: Membimbing Belajar Peserta Didik	20) Setelah permainan berakhir, maka guru memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau pertanyaan tentang materi hari ini. 21) Guru menjawab dan menanggapi respon yang diberikan oleh peserta didik.
Kegiatan 4: Mengevaluasi	22) Setelah pembahasan tentang materi usai, guru memberikan tugas kepada peserta didik berupa LKPD. 23) Guru menyampaikan bagaimana tata cara pengerjaan LKPD.

	24) Peserta didik diberikan waktu dalam mengerjakan LKPD. 25) Peserta didik yang telah selesai mengerjakan, boleh langsung mengumpulkan di meja guru.
Kegiatan 5: Memberikan Penghargaan	26) Guru mereview kembali materi hari ini bersama dengan peserta didik 27) Kelompok yang menang pada saat permainan akan mendapatkan <i>reward</i>.
Catatan: Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengamati sikap perilaku siswa, yang meliputi: sikap disiplin, tanggung jawab, dan peduli.	
Kegiatan Penutup (10 menit)	
28) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang bersedia maju kedepan untuk mereview materi hari ini. (percaya diri) 29) Peserta didik dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama. (religius) 30) Guru mengucapkan salam dan menutup pembelajaran.	

I. Penilaian

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan
(Terlampir)

Banyuwangi, 25 - 02 - 2025

Guru Mata Pelajaran


LINA MAULIDA, S. Pd

NIP.

Peneliti


Afiva Titi Maharani

NIM. 214101040010

Mengetahui,
Kepala Sekolah
W. D. S. Si
NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8: Surat Permohonan Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2829/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M. Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 214101040010
Nama	: AFIVA TITI MAHARANI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe Round Robin Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Februari 2025

as. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 9: Surat permohonan ahli materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2828/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 214101040010
Nama	: AFIVA TITI MAHARANI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe Round Robin Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Februari 2025

an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 10: Surat permohonan ahli pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2865/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3
 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :

NIM	: 214101040010
Nama	: AFIVA TITI MAHARANI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe Round Robin Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Februari 2025

an Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 11: Angket ahli media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe Round Robin Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

Sasaran : Siswa Kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

Peneliti : Afiva Titi Maharani

Ahli Media : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis digital berbantuan strategi kooperatif tipe round robin untuk siswa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi ditinjau dari aspek rekayasa perangkat dan tampilan visual.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang

4. Komentar Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan Atas bantuan dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien		✓			
2	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	✓				
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓				
4	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	✓				
5	Aplikasi yang disampaikan tepat	✓				
Aspek Tampilan Visual						
6	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	✓				
7	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai		✓			
8	Desain tombol yang digunakan sesuai	✓				
9	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai dengan materi	✓				
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	✓				
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	✓				
12	Desain media rapih	✓				
13	Media di desain secara menarik	✓				

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Penggunaan huruf kapital kurang konsisten	- huruf kapital konsisten ukuran, jenis dan posisi
2.	penyusunan cadangan untuk foto buku yg sama.	- buat menu penyusunan cadangan
3.	penyusunan penyusunan buku gelar	- dipergilah ukuran font penyusunan revisi / penyusunan dan penyusunan penyusunan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ☒ 1. Layak untuk diujicobakan.
- ☐ 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- ☐ 3. Tidak layak untuk diujicobakan.

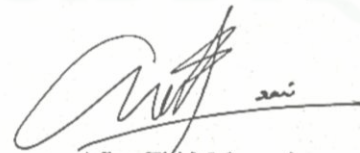
Validator Ahli Media



Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP. 198606172015031006

Jember, 17 - 02 - 2025

Peneliti



Afiva Titi Maharani
NIM. 214101040010

Lampiran 12: Angket ahli materi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital
 Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe Round Robin Mata Pelajaran
 Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum
 Wonosobo Srono Banyuwangi

Sasaran : Siswa Kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Peneliti : Afiva Titi Maharani

Ahli Materi : Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis digital berbantuan strategi koopertatif tipe round robin untuk siswa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓		
4	Interaktifitas siswa dengan media	✓				
5	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
6	Aktualitas materi yang disajikan			✓		
7	Kecukupan jumlah kosakata		✓			
8	Kelengkapan cakupan kosakata		✓			
9	Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi	✓				
10	Kedalaman kosakata sesuai materi	✓				
11	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
12	Bahasa kosakata yang mudah dipahami		✓			
13	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
14	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	✓				
15	Ketepatan penggunaan kosakata		✓			
16	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	✓				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (a)

C. Komentor/Saran

*) Beberapa kata perlu diperbaiki.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 18 - 02 - 2025

Validator Ahli Materi

Peneliti


Atiq Yutfitriyah Uswah, M.Pd.
NIP.


Afiva Titi Maharani
NIM.214101040010

Lampiran 13: Angket ahli pembelajaran

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital
 Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe *Round Robin* Mata Pelajaran
 Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum
 Wonosobo Srono Banyuwangi

Sasaran : Siswa Kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo

Nama Komponen : Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

Peneliti : Afiva Titi Maharani

Identitas Responden

Nama : Lina Maulida, S. Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Jawa berupa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian

No.	KRITERIA	SKOR				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	✓				
2	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	✓				
Aspek Tampilan Visual						
3	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	✓				
4	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	✓				
5	Media di desain secara menarik		✓			
Aspek pembelajaran						
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
7	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
9	Keefektifan media dalam menstimulasi antusiasme belajar siswa		✓			
10	Interaktifitas siswa dengan media	✓				
11	Kecukupan jumlah kosa kata		✓			
12	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	✓				

B. Kebenaran Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	lebih Menguatkan Ice breaking sebelum pembelajaran berlangsung	sudah lebih baik diuji cobakan dalam Mengajar di Madrasah.

C. Komentor/Saran

Mengontrol siswa dikelar sudah baik, akan tetapi sebelum pembelajaran berlangsung dan di dalam Motivasi siswa lebih bersemangat kalau diadakan sebuah Ice breaking.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Banyuwangi, 25-02-2025

Guru Mapel

Lina Maulida, S. Pd

NIP.

Lampiran 14: Hasil angket perwakilan peserta didik

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital
Berbantuan Strategi Kooperatif Tipe *Round Robin* Mata Pelajaran
Bahasa Jawa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum
Wonosobo Srono Banyuwangi

Sasaran : Siswa Kelas 3 MI Miftahul Uum Wonosobo

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Peneliti : Afiva Titi Maharani

Identitas Responden

Nama : Afik Zakq Hanifissanmi

Kelas : III (3)

Petunjuk :

Jawablah dengan memberi tanda checklist (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Cukup

1 = Sangat Kurang Layak

No.	Kriteria	Tingkat Persetujuan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital menarik	✓				
2	Pembahasan materi dalam media pembelajaran jelas	✓				
3	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital sangat mudah digunakan dan dimainkan	✓				
4	Gambar/ornamen media pembelajaran ular tangga berbasis digital sesuai materi	✓				
5	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman pada materi	✓				
6	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓				
7	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital bermanfaat dan menunjang kegiatan belajar siswa	✓				

Komentar/Saran terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital :

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 15: Hasil pretest perwakilan peserta didik

Nama : M. MIRZA HAKIM

Absen :

SOAL EVALUASI PRE-TEST

Wenehana tandha ping (X) ing aksara a, b utawa c kang ana sangarepe wangsulane kang bener!

1. "Rama nunggang ban pelampung". Ukara nunggang basa krama inggile yaiku
 - a. Numpak
 - ☒ b. Nitih
 - c. Ngaso

2. 

Aksara Jawa ing nduwur diwaca

- ☒ a. Sumur luber
- b. Bubur sumsum
- c. Rumah makan

- ☒ 3. Wacanen wacan ing ngisor iki kanthi patitis!

Mangsa Ketiga

Mangsa ketiga akeh wong sing padha sambat. Jalaran hawane panas, golek banyu angel, sumur akeh sing asat. Para tani bingung, jalaran tanduran ing sawahe mati, saluran irigasi garing. Warga masyarakat uga kudu ngirit banyu, njaga sumber ora nganti mampet, ora milih banyu, sarana ora ngethok I wit-witan sakpenake dhewe. Amarga wit-witan iku ana gegayutan karo sumber banyu. Wit-witan bisa nyimpen banyu udan, yen mangsa ketiga ora nganti kekurangan banyu.

Tandhuran ing mangsa ketiga akeh

- ☒ a. Sing awoh
- b. Sing panen
- c. Sing mati
- ☒ 4. Kepriye kahanane yen lagi mangsa ketiga?
 - ☒ a. Tandhuran pada awoh.
 - b. Hawane panas banget, banyune asat.
 - c. Kewan goreng pada muni sesautan.

5. Mangsa ketiga larang banyu, mangsa udan saben dina.

- a. Rendheng
- b. Labuh
- c. Mareng

6. Kapan tekane mangsa rendheng?

- a. Sakmarine mangsa labuh.
- b. Sakmarine mangsa mareng.
- c. Sakmarine mangsa bedhidhing.

7. Ing mangsa apa para tani wiwit nandur pari

- a. Ing mangsa ketiga
- b. Ing mangsa labuh
- c. Ing mangsa bedhidhing

8. Kewan padha muni sesuatan ing mangsa mareng.

- a. Gareng
- b. Jangkrik
- c. Kodok

9. "Pakdhe ngangsu banyu ing sendhang".

Basa krama inggile banyu yaiku

- a. Siti
- b. Toya
- c. Jawah

10. Sawah lor yen ditulis aksara jawa

a. 

b. 

c. 

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 16: Hasil posttest perwakilan peserta didik

Nama: M. MIRZA HAKIM

Absen :

SOAL EVALUASI POST-TEST

Weneliana tandha ping (X) ing aksara a, b utawa c kang ana sangarepe wangsulun kang bener!

1. Bapak wis nyepakaké piranti kanggo tandur pari. Tandhane sakwise iki bakal mlebu mangsa
 - a. Ing mangsa ketiga
 - ☒ b. Ing mangsa labuh
 - c. Ing mangsa bedhidhing
2. Wacanen wacan ing ngisor iki kanthi patitis!

Mangsa Rendheng

Mangsa rendheng yaiku mangsa udan sing dumadi ing wektu mangsa katelu sakmarine mangsa bedhidhing, biasane diwiwiti ing sasi Oktober nganti Maret. Ing wektu iki, curah udan lumayan dhuwur lan kadadean udan deres bisa terus-terusan pirang-pirang dina. Mangsa iki uga bisa nggawa bebaya kayata banjir, longsor, lan penyakit sing gampang nyebar amarga hawa lembab. Kayata sing kedhadean ing Desa Tukang Kayu, banjir gedhe wis kedadeyan ing desa iki, nyebabake akeh omah warga klelep banyu. Warga-warga sing kena musibah banjur diungsikeun nganggo ban pelampung kanggo njaga keamanan. Saiki, upaya evakuasi lan bantuan saka tim penyelamat terus dilakokake kanthi cepet.

"Rama nunggang ban pelampung". Ukara nunggang basa krama inggile yaiku

- a. Numpak
 - ☒ b. Nitih
 - c. Ngaso
3. Kapan tekane mangsa rendheng?
 - a. Sakmarine mangsa labuh.
 - b. Sakmarine mangsa mareng.
 - ☒ c. Sakmarine mangsa bedhidhing.

4. 

Aksara Jawa ing nduwur diwaca

- a. Sumur luber
 - b. Bubur sumsum
 - c. Rumah makan
5. Wacanen wacan ing ngisor iki kanthi patitis!

*** Mangsa Ketiga**

Mangsa ketiga akeh wong sing padha sambat. Jalaran hawane panas, golek banyu angel, sumur akeh sing asat. Para tani bingung, jalaran tanduran ing sawahe mati, saluran irigasi garing. Warga masyarakat uga kudu ngirit banyu, njaga sumber ora nganti mampet, ora milih banyu, sarana ora ngethoki wit-witan sakpenake dhewe. Amarga wit-witan iku ana gegayutan karo sumber banyu. Wit-witan bisa nyimpen banyu udan, yen mangsa ketiga ora nganti kekurangan banyu.

Tandhuran ing mangsa ketiga akeh

- a. Sing awoh
 - b. Sing panen
 - c. Sing mati
6. Kepriye kahanane yen lagi mangsa ketiga?
- a. Tandhuran pada awoh.
 - b. Hawane panas banget, banyune asat.
 - c. Kewan gareng pada muni sesautan.
7. Ing mangsa ketiga akeh wong sing kudu tuku banyu jalaran sumure padha asat. Nanging, nalika mangsa teka, udan saben dina nyebabake banyu kali dadi luber.
- a. Rendheng
 - b. Labuh
 - c. Mareng
8. Wingi bengi rame banget swara kewan sing sesahutan, nuduhaké yèn wis mlebu mangsa marèng.
- a. Garèng
 - b. Jangkrik
 - c. Kodok
9. Ing mangsa ketiga, sumur ing omah-omahé masyarakat padha asat, kalebu ing omahé Pakdhe Jarwo. Mula saka kuwi, akhir-akhir iki akeh masyarakat sing njupuk banyu saka sumber sing isih mili, nanging sayangé papané ora cedhak.
- Basa krama inggile banyu yaiku
- a. Siti
 - b. Toya
 - c. Jawah
10. Sawah lor yen ditulis aksara jawa

a.

b.

c.

Lampiran 17: Daftar absen peserta didik kelas 3

Daftar Peserta Didik Kelas III Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abbas Said	L
2	Afif Zaky Hanifis Syahmi	L
3	Ahmad Hafizd Zaki	L
4	Ahmad Ranggawilis Abdillah	L
5	Aisyah Al Chumairo'	P
6	Alesha Sidqia Iskandar	P
7	Bilqis Nazwa Haris Maulida	P
8	Dinar Oktaviani	P
9	Hilma Annisatul Mufidah	P
10	Hirzul Fahmil Akbar Hidayat	L
11	Keven Hafizt An Nail	L
12	Lutvatus Syiva Azzahra	P
13	Mahda Maziydah Kamila 'Aley	P
14	Moh Faris Akbar	L
15	Moh. Aldi Setiawan	L
16	Mohamad Azka Horison Migunani	L
17	Mohammad Hafiz Al Fatah	L
18	Mohammad Renand Aldo Pratama	L
19	Muhamad Nizaam Abdur Roqiib	L
20	Muhammad Arsyad Alif Furqon	L
21	Muhammad Mirzha Hakim	L
22	Nasyita Naura Krasiva	P
23	Nayla Septiani	P
24	Raka Zaki Orlando Putra	L
25	Refi Saputri	P
26	Sofiyan Mubarak	L
27	Syarifah Zakiah Salwa	P
28	Thalita Fadlila Suryawan	P

Lampiran 18: Dokumentasi



Observasi



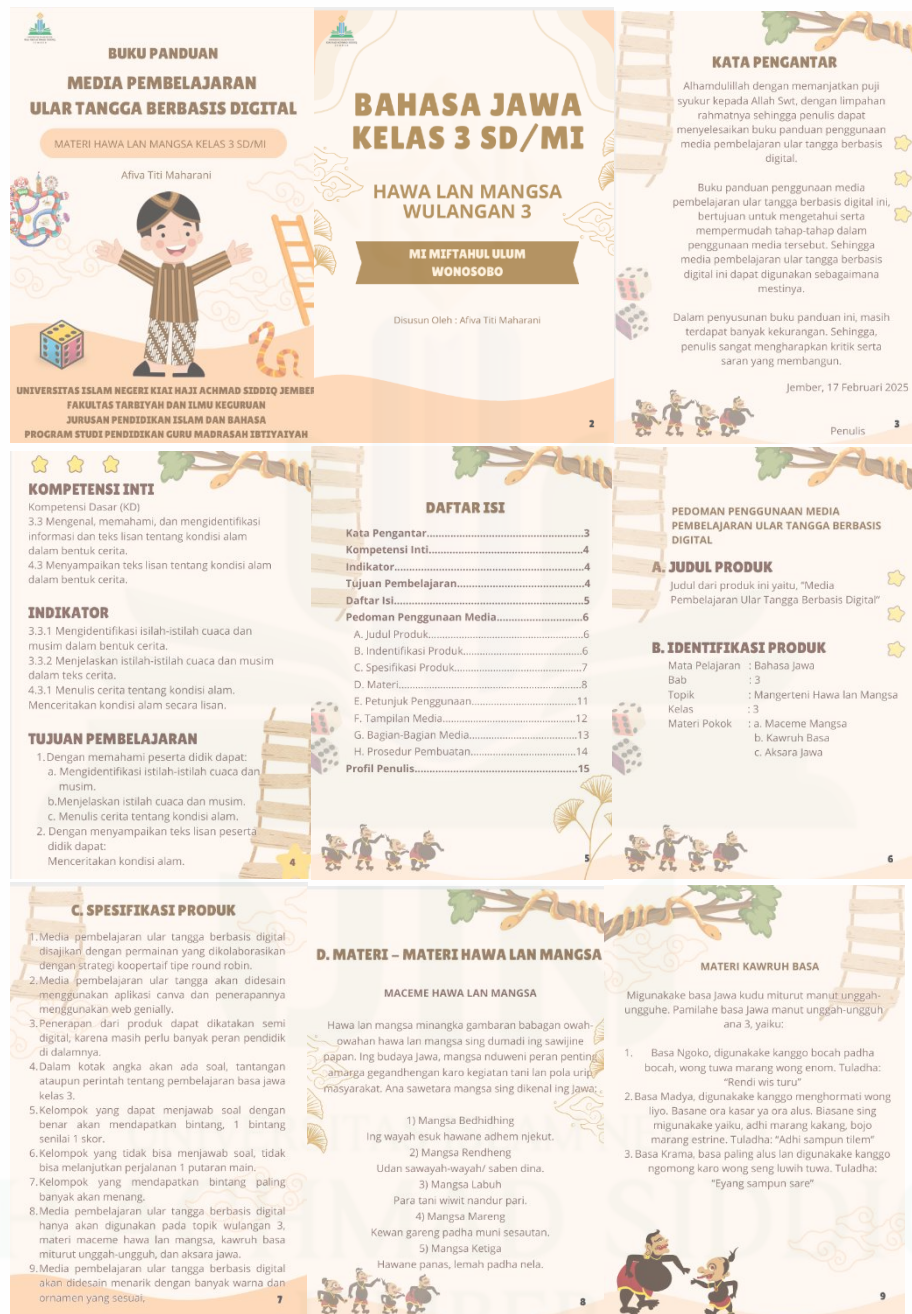
Wawancara guru mapel dan peserta didik



Penyerahan surat penelitian



Lampiran 19: Buku panduan



MATERI AKSARA JAWA

HA	NA	CA	RA	KA
DA	TA	SA	WA	LA
PA	DHA	JA	YA	NYA
MA	GA	BA	THA	NGA

SANDHANGAN

U	I	NG	R	E
HO	GO	LO	PO	YO
MO	NO	RO	TO	YO

E. PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

1. Para siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok.
2. Tiap kelompok akan diberi kesempatan untuk menunjuk ketua kelompok. Tiap kelompok menyiapkan kertas kosong untuk menulis soal yang akan dikerjakan.
3. Masing-masing ketua kelompok maju kedepan melakukan "hompihah" untuk menentukan kelompok yang mulai terlebih dahulu.
4. Sebelum pion berjalan, kelompok akan memutar dadu terlebih dahulu.
5. Pion akan berjalan sesuai hasil putaran dadu.
6. Setiap kelompok akan diberikan waktu untuk mengerjakan dan mendiskusikan soal yang didapat dari setiap kotak nomor. Apabila kelompok dapat menyelesaikan soal, akan mendapatkan bintang di papan skor.
7. Kelompok yang menapat hasil dadu 6 akan diberikan kesempatan memutar lagi. Hasil putaran kedua harus selain angka 6.
8. Jikalau kelompok kesulitan menyelesaikan soal, maka akan ditawarkan membuka kotak clue "pitunjuk". Maksimal pembukaan clue tiap kelompok adalah 3. pembukaan clue kedua dan ketiga akan dikenakan sanksi berupa pengurangan bintang.
9. Kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak akan mendapatkan *reward* dari guru.

F. TAMPILAN MEDIA

1. Tampilan awal
2. Opsi "menu" menuju materi
3. GAMES ULAR TANGGA

G. BAGIAN-BAGIAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL

CLUE, BUKU PANDUAN, PAPAN ULAR TANGGA, DADU, SOAL CADANGAN, PAPAN SKOR, SOAL, PION, INSTRUKSI

H. PROSEDUR PEMBUATAN

1. Masuk ke google, lalu search "genially"
2. Login menggunakan akun google yang sudah ada.
3. Gunakan fitur template pada genially untuk mencari games ular tangga.
4. Manfaatkan canva juga untuk mendesain ular tangga yang berbeda, atau mengambil beberapa ikon yang ada di sana.
5. Kembangkan game ular tangga sesuai kebutuhan atau keinginan.

PROFIL PENULIS

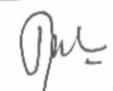
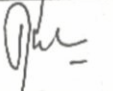
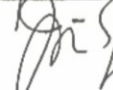
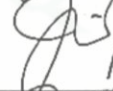
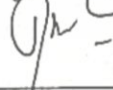
Afiwa Titi maharani, dilahirkan di Banyuwangi pada 13 Maret 2003. Putri sulung dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Didik Karyadi dan Ibu Khomsiyani.

Pendidikan ditempuh di SDN 1 Wonosobo, kemudian melanjutkan di MTsN 3 Banyuwangi dan melanjutkan MAN 3 Banyuwangi.

Alhamdulillah pada tahun 2021 diterima di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Lampiran 20: Jurnal kegiatan penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MI MIFTAHUL ULUM WONOSOBO

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	29-08-2024	Silaturahmi kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas III Miftahul Ulum	
2	19-10-2024	Menyerahkan surat observasi kepada Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum	
3	21-10-2024	Wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa (Ibu Lina Maulida, S.Pd)	
4	21-10-2024	Wawancara kepada peserta didik	
5	21-10-2024	Observasi kegiatan belajar di kelas III	
6	17-02-2025	Validasi media oleh ahli media (Dr. Nino Indrianto, M.Pd.)	
7	18-02-2025	Validasi materi oleh ahli materi (Ibu Atiq Yutfiriyah Uswah, M.Pd.)	
8	21-02-2025	Penyerahan surat penelitian kepada Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum	
9	21-02-2025	Uji coba produk skala kecil kepada peserta didik kelas III	
10	25-02-2025	Uji coba produk skala besar kepada peserta didik kelas III	
11	25-02-2025	Pengambilan data angket responden guru mata pelajaran bahasa Jawa	
12	25-02-2025	Pengambilan angket responden peserta didik kelas III	
13	25-02-2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Lampiran 21: Link referensi

Link Referensi BAB I

<https://drive.google.com/drive/folders/1sJ0sZ67VDJ0uYnvqcAktLx5ByER3Gw7D?usp=sharing>

Link Referensi BAB II

<https://drive.google.com/drive/folders/1DDB4EcFVmDyQKpgiRA92Czs1GvcNfIY2?usp=sharing>

Link Referensi BAB III

https://drive.google.com/drive/folders/1poVPH_D_WiiDAYIqHh6YWXeeFf6b7gj?usp=sharing

Link Penelitian Terdahulu

<https://drive.google.com/drive/folders/1p5XFnbDAyz0ZPVMtRLZILM6h5WsDcQM?usp=sharing>

Link KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran

<https://drive.google.com/file/d/1oo6AVEOvQ8P5SaGbQsT5TpKtjDoagD-t/view?usp=sharing>

Link Media

<https://view.genially.com/666fe0bd91ca34001463e750/interactive-content-snakes-and-ladders>

BIODATA PENULIS



A. Identitas

Nama : Afiva Titi Maharani

NIM : 214101040010

Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 13 Maret 2003

Alamat : Ds. Wonosobo, Kec. Srono, Banyuwangi

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

E-mail : afivamaharani13@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Instansi	Jurusan	Periode
TK Dharma Wanita I	-	2007-2009
SDN 1 Wonosobo	-	2009-2015
MTsN 3 Banyuwangi	-	2015-2018
MAN 3 Banyuwangi	IPA	2018-2021
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2021-sekarang