

Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pelajaran Bahasa Jawa Materi Bahasa Krama Kelas III SD

Dinda Damayanti¹, Syarifah Nur Aulia², Vivin Fitriyani³, Ika Ari Pratiwi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi unggah-ungguh basa (bahasa krama), bagi peserta didik kelas III SD. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap penggunaan bahasa krama yang disebabkan oleh minimnya praktik penggunaan dalam lingkungan sehari-hari serta terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD 2 Kaliwungu sebanyak 18 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket siswa, validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga bahasa krama yang dikembangkan tergolong layak dan efektif digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap kosakata serta penggunaan bahasa krama secara kontekstual. Dengan demikian, media ular tangga dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Bahasa Krama, Unggah-Ungguh Basa, Bahasa Jawa

ABSTRACT

This research aims to develop learning media based on snakes and ladders games in Javanese language subjects, especially the material of unggah-ungguh basa (manners language), for third grade students. The background of this research is based on the students' low understanding of the use of manners caused by the lack of practice in the daily environment and the limited variety of learning media used. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research were third grade students of SD 2 Kaliwungu as many as 18 students. The data collection techniques were observation, interview, student questionnaire, validation by media experts and material experts, and documentation. The results showed that the snakes and ladders learning media developed was feasible and effective to use based on the results of expert validation and students' responses. This media is able to increase students' learning motivation and understanding of vocabulary and the use of manners contextually. Thus, snakes and ladders media can be an innovative solution in supporting Javanese language learning that is more fun and meaningful.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Krama Language, Unggah-Ungguh Basa, Javanese Language

Info Artikel:

Diterima: 28-06-2025

Direvisi: 18-08-2025

Revisi diterima: 30-08-2025

Rujukan: Damayanti, D., Vivin Fitriyani, V., & Nur Aulia, S. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pelajaran Bahasa Jawa Materi Bahasa Krama Kelas III SD. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 4(3), 741–754. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1560>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti harus diberikan kepada setiap orang di Indonesia dan diharapkan terus berkembang (Alpian et al., 2019). Pendidikan merupakan sarana atau jembatan bagi manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran (Purwanto, 2021). Ki Hajar Dewantara mendefinisikan dalam (Putri et al., 2024) bahwa arti pendidikan yaitu “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntuk segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah tercapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”. Secara umum, pendidikan berfungsi sebagai proses kehidupan yang membantu setiap orang mengembangkan diri agar dapat hidup dan terus hidup (ATIN et al., 2021)

Salah satu pendidikan yang penting diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ialah pendidikan budi pekerti. Pendidikan budi pekerti ialah pembelajaran yang menekankan pada sikap karakter peserta didik, seperti sopan santun, tanggungjawab, kedisiplinan, dan lain sebagainya yang memberikan pengaruh pada peserta didik itu sendiri (Desi, 2022). Dalam dunia pendidikan salah satu mata pelajaran yang kaitannya dengan budi pekerti salah satunya ialah mata pelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menerapkan pendidikan budi pekerti, dengan beragam jenisnya yang dibagi menjadi dua tingkatan yaitu ngoko dan krama (Azila & Febriani, 2021). Disayangkan saat ini sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami Pelajaran bahasa Jawa maka dari itu perlu diberikan variasi dalam pembelajaran yang dimana variasi tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami pelajaran (Anastasya & Sukoyo, 2024). Variasi yang dapat diupayakan saat ini ialah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Ani Daniyati et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di salah satu sekolah dasar yang dilaksanakan pada hari Jum'at, 11 April 2025, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Jawa, khususnya dalam

penggunaan tingkat tutur (unggah-ungguh basa). Menurut mereka bahasa Jawa merupakan bahasa yang sulit dipahami. Disamping itu faktor lingkungan mereka juga mempengaruhi dimana sebagian peserta didik tinggal didaerah perumahan yang sehari-harinya dalam berkomunikasi dengan tetangga atau teman mereka lebih sering menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Jawa secara santun dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan materi unggah-ungguh basa dengan pendekatan kontekstual.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Asiah et al., 2021) Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik terpadu di SD/MI telah divalidasi oleh ahli materi dengan memperoleh hasil 90% dengan kategori layak, validitas media memperoleh hasil 75% dengan kategori layak, kemudian yang terakhir yaitu validitas bahasa memperoleh hasil 80,55% dengan kategori layak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2020) Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia yang telah divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi, pada ahli media mendapatkan hasil 4,32 dengan kategori sangat baik, pada ahli materi mendapatkan hasil 4,13 dengan kategori baik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti et al., 2023) Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada keragaman pakaian adat daerah yang telah divalidasi oleh tiga ahli yang pertama oleh ahli materi memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat layak yang kedua oleh ahli soal memperoleh hasil 100% dengan kategori sangat layak, yang ketiga oleh ahli media memperoleh hasil 84% dengan kategori sangat layak. Dan yang terakhir penelitian yang dilakukan oleh (Handayani et al., 2016) Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan kelas V SD yang telah divalidasi oleh 3 ahli, yang pertama oleh ahli media memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat baik sekali, yang kedua oleh ahli materi memperoleh hasil 80% dengan kategori baik sekali, yang ketiga oleh ahli bahasa memperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat baik sekali.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap unggah-ungguh basa

Instrumen angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam riset berupa survei (Taluke et al., 2019). Skala tersebut diterapkan pada angket yang digunakan untuk menguji media ular tangga bahasa krama mencakup validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan dari siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung skor yang didapat. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu dengan menghitung persentase dari hasil angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa melalui tahapan-tahapan tertentu.

Data yang dikumpulakn dari ahli media, ahliu materi serta respon siswa memiliki validitas isi berupa data kualitatif yang kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif, dengan acuan pemberian skor yang mengikuti pedoman sebagaimana tercantum dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Pedoman pemberian skor ahli media

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang sesuai
2	Kurang sesuai
3	Cukup sesuai
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

Tabel 2. Pedoman pemberian skor ahli materi

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

Tabel 3. Pedoman pemberian skor angket respon siswa

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

Tabel 4. Kriteria interpretasi kelayakan media

Persentase (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40 – 54	Kurang
< 40	Buruk

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pelajaran bahasa jawa materi bahasa krama pada kelas III sekolah dasar dikembangkan berdasarkan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis pembelajaran, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III sekolah dasar bahwa dari keseluruhan mata pelajaran yang telah diajarkan di kelas, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mata pelajaran bahasa jawa khususnya dalam memahami kosakata serta penggunaan bahasa jawa krama. Karena bahasa jawa tidak seperti bahasa indonesia pada umumnya dalam bahasa jawa terdapat 2 tingkatan diantaranya ngoko dan krama (Jadmiko, 2016). Ragam ngoko atau bahasa yang menempati tataran terendah dalam bahasa jawa yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Ragam krama atau bahasa yang menempati tataran tinggi dalam bahasa jawa yang digunakan untuk berkomunikasi antara penutur dengan mitra tutur melibatkan rasa segan dengan maksud memberikan rasa hormat (Azila & Febriani, 2021)

Salah satu faktor kesulitan pemahaman kosakata serta penggunaan bahasa jawa krama pada peserta didik yaitu disebabkan dari lingkungan tempat peserta didik tinggal (Dwi

Anisa Puspitasari et al., 2017) yang dimana tempat tinggal mereka berada pada kawasan perumahan yang setiap harinya dalam berkomunikasi antar keluarga maupun antar tetangga menggunakan bahasa Indonesia. . Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik serta interaktif untuk membantu peserta didik dalam memahami bahasa jawa khususnya bahasa krama. Lingkungan tempat tinggal yang kurang mendukung praktik penggunaan Bahasa Jawa Krama menyebabkan terbatasnya kesempatan peserta didik untuk terbiasa mendengar dan menggunakan kosakata tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, banyak dari mereka hanya mengenal bahasa jawa pada tataran ngoko atau bahkan hanya menggunakan bahasa indonesia secara dominan hal ini tentu berdampak pada rendahnya penguasaan siswa terhadap struktur dan makna kosakata krama, yang notabene memiliki tingkatan kesantunan dan kaidah penggunaan tersendiri.

Media seperti permainan edukatif, aplikasi berbasis android, kartu kosakata, dan video animasi interaktif telah terbukti efektif dalam membantu peserta didik mengingat serta memahami kosa kata krama dengan cara yang kontekstual dan bermakna. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) Melalui pengembangan media kartu “Pakota” berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata krama secara signifikan dengan hasil validasi dan uji coba mencapai kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi atau permainan edukatif dapat menjadi alternatif efektif untuk mengatasi hambatan siswa, khususnya yang tinggal dilingkungan dengan dominasi bahasa indonesia.

2. Tahap Perancangan

Setelah mengetahui kebutuhan peserta didik tahap selanjutnya adalah tahap perancangan atau desain. Tahap ini bertujuan untuk merancang produk berupa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Selain melakukan perencanaan terhadap komponen-komponen yang akan dibutuhkan dalam permainan seperti dadu dan pion. Tampilan produk dalam pembuatan media pembelajaran termasuk dalam aspek penting yang harus diperhatikan, salah satunya dari segi warna. Warna adalah bagian dari keindahan, dalam mendesain media pembelajaran pewarnaan merupakan unsur yang sangat penting, penggunaan warna yang sesuai dalam media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan ketersediaan peserta didik dalam belajar (Purnama, 2010)

Peneliti melakukan perancangan produk menggunakan bantuan software aplikasi canva yang kemudia dicetak menggunakan mesin digital printing yang digunakan untuk mencetak banner. Selanjutnya peneliti mendesain panduan permainan ular tangga yang dicetak dalam bentuk lembaran ukuran A4 serta pertanyaan-pertanyaan yang akan



digunakan dalam permainan ular tangga bahasa krama, dadu yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini berupa dadu kertas. Spesifikasi dari produk pengembangan media ular tangga bahasa krama pada mata pelajaran bahasa jawa kelas III Sekolah Dasar yang didesain dari bantuan software aplikasi canva, media ular tangga bahasa krama ini memiliki 100 petak yang dimana di beberapa petak terdapat bintang sebagai tanda jika pemain yang berhenti pada petak bintang harus menjawab pertanyaan tentang bahasa krama pada kartu soal yang telah disediakan. Hasil perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan tertera pada gambar berikut ini:

Gambar 1. Desain media ular tangga

Desain ular tangga memiliki ukuran 50 cm x 35 cm dengan latar belakang berwarna krem yang dipadukan dengan warna coklat dan warna-warna lain yang ada pada gambar. Dalam desain ular tangga terdapat petak ular tangga, nomor petak, gambar animasi



Gambar 2. Desain kartu soal

Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menggunakan kartu pertanyaan digunakan untuk menguji sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang mata pelajaran bahasa jawa materi bahasa krama. Kartu ini berisi pertanyaan dan perintah tentang materi bahasa krama. Adapun ukuran dari kartu pertanyaan ini adalah 7 cm x 3 cm yang dicetak menggunakan kertas buffalo.



Gambar 3. Dadu

Dadu yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga ini terbuat dari kertas tebal, kertas buffalo yang memiliki warna beragam dengan ukuran 4 cm x 4 cm.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, dilakukan proses produksi awal media pembelajaran yang telah dirancanag. Media pembelajaran ular tangga, kartu soal, dadu, dan panduan permainan ini dibuat menggunakan desain yang menarik dan ramah anak. Papan media permainan didesain dengan ukuran 50 cm x 35 cm, terdiri dari 100 petak, beberapa di antaranya diberi simbol bintang sebagai penanda untuk mengambil kartu soal berisi pertanyaan Bahasa Krama. Kartu soal didesain berukuran 7 cm x 3 cm, dicetak pada kertas buffalo, dan berisi pertanyaan sederhana yang sesuai dengan tema pembelajaran unggah-ungguh basa. Setelah media dibuat dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media ini sesuai dengan standar pembelajaran dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran bahasa jawa unggah-ungguh bahasa jawa kelas III SD

Media pembelajaran ular tangga bahasa krama terlebih dahulu dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi oleh guru kelas III SD 2 Kaliwungu berikut adalah hasil validasi tersebut:

1. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor
1	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	1	4
2	Materi mengandung unsur edukatif dan nilai moral	1	4
3	Materi bahasa krama sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku	1	4
4	Instruksi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	4

5	Kosakata dan struktur kalimat bahasa krama sesuai dengan kaidah	1	4
6	Materi cukup lengkap untuk mencapai kompetensi dasar	1	3
7	Materi mengandung nilai budaya jawa yang edukatif	1	4
8	Tingkat kesulitan soal yang sesuai dengan kemampuan peserta didik	1	3
9	Keterkaitan soal dengan kehidupan sehari-hari	1	4
10	Ketepatan penggunaan kosakata bahasa krama	1	3
JUMLAH		10	37
SKOR MAKSIMAL			40

Hasil penilaian uji validasi direkapitulasi untuk mendapatkan kevalidan data pada media yang telah dikembangkan dan hasil komentar, saran serta masukan digunakan sebagai bahan revisi maupun simpulan hasil pengembangan produk media. Berdasarkan hasil tersebut, media *Ular Tangga Bahasa Krama* memperoleh nilai **92,5%** dari validator ahli materi, yang termasuk dalam **kategori “Sangat Layak”**. Validasi ini menjadi dasar bahwa media layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor
1	Desain media pembelajaran memiliki warna, gambar, dan layout yang menarik serta sesuai dengan usia peserta didik	1	4
2	Tata letak dan warna mudah dibedakan dan tidak membingungkan	1	4
3	Media pembelajaran mudah digunakan peserta didik dan guru	1	5
4	Ukuran dan jenis huruf jelas dan mudah terbaca	1	5
5	Kualitas bahan media cukup kuat dan tahan lama	1	4
6	Media bisa digunakan berulang-ulang	1	4
7	Media mendukung kegiatan interaktif pembelajaran	1	4
8	Media mendukung interaksi dua arah (siswa dapat mengeksplorasi secara mandiri)	1	4
9	Alat peraga aman digunakan oleh peserta didik	1	5
10	Media memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik	1	4
JUMLAH		10	43
SKOR MAKSIMAL			50

Hasil penilaian uji validasi direkapitulasi untuk mendapatkan data pada media yang telah dikembangkan dan hasil komentar, saran serta masukan digunakan sebagai bahan revisi maupun simpulan hasil pengembangan produk media. Berdasarkan hasil tersebut, media ular tangga bahasa krama memperoleh nilai 86% dari validator ahli media yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Validasi ini menjadi dasar bahwa media layak untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil validasi respon siswa

No	Total Skor	Persentase	Kategori Penilaian
1	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 41$	$\frac{41}{9x4} \times 100 \% = 91 \%$	Sangat baik
2	$(5x4) + (4x5) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 40$	$\frac{40}{9x4} \times 100 \% = 88 \%$	Baik
3	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 39$	$\frac{39}{9x4} \times 100 \% = 86 \%$	Baik
4	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 39$	$\frac{39}{9x4} \times 100 \% = 86 \%$	Baik
5	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 40$	$\frac{40}{9x4} \times 100 \% = 88 \%$	Baik
6	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 40$	$\frac{40}{9x4} \times 100 \% = 88 \%$	Baik
7	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 41$	$\frac{41}{9x4} \times 100 \% = 91 \%$	Sangat baik
8	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 40$	$\frac{40}{9x4} \times 100 \% = 88 \%$	Baik
9	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 41$	$\frac{41}{9x4} \times 100 \% = 91 \%$	Sangat baik
10	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 40$	$\frac{40}{9x4} \times 100 \% = 88 \%$	Baik
11	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 41$	$\frac{41}{9x4} \times 100 \% = 91 \%$	Sangat baik
12	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 41$	$\frac{41}{9x4} \times 100 \% = 91 \%$	Sangat baik
13	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 41$	$\frac{41}{9x4} \times 100 \% = 91 \%$	Sangat baik
14	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 42$	$\frac{42}{9x4} \times 100 \% = 93 \%$	Sangat baik
15	$(5x5) + (4x4) + (3x0) + (2x0) + (1x0) = 41$	$\frac{41}{9x4} \times 100 \% = 91 \%$	Sangat baik

Berdasarkan hasil tersebut media ular tangga bahasa krama memperoleh nilai rata-rata 89,93% dari validasi respon siswa yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Validasi ini menjadi dasar bahwa media layak untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran

Pembelajaran bahasa krama menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran siswa dan multimedia interaktif terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi dan pemahaman konsep yang kompleks. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai persentase validasi ahli materi media pembelajaran mencapai 92,5%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik menurut kriteria penilaian (81%-100% = sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, lengkap, akurat, mutakhir, dan relevan dengan konteks budaya serta mampu mendorong minat belajar siswa. Hasil validasi ahli media pada persentase 86% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

termasuk kedalam kategori Baik menurut kriteria penilaian (70% - 84% = baik). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah cukup valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan catatan dilakukan beberapa penyempurnaan sesuai rekomendasi ahli media sebelum implementasi lebih luas.

Hasil pengolahan data penilaian dari 15 siswa terhadap angket respon media pembelajaran yang dikembangkan, mayoritas pernyataan mendapatkan penilaian dalam kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap media tersebut. Dengan respon siswa rata-rata (89,9%) yang menunjukkan bahwa media sangat membantu pemahaman dalam pembelajaran bahasa krama. Secara keseluruhan hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi pengguna dengan kekuatan utama pada aspek pemahaman materi budaya, namun perlu adanya perhatian lebih pada aspek kemudahan penggunaan media agar dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk materi bahasa krama pada pelajaran Bahasa Jawa kelas III SD. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan telah melewati proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji coba kepada siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik dengan skor 92,5%, sedangkan validasi dari ahli media memperoleh skor 86% yang termasuk kategori sangat layak. Respon dari siswa juga sangat positif dengan rata-rata persentase sebesar 89,93%, menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap kosakata serta penggunaan bahasa krama secara kontekstual.

Media pembelajaran ular tangga ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Hal ini sangat membantu mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan bahasa krama di kalangan siswa, yang disebabkan oleh minimnya praktik penggunaan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar media permainan edukatif seperti ular tangga digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pelajaran yang mengandung unsur budaya dan budi pekerti. Untuk pengembangan lebih lanjut, media ini dapat dikembangkan dalam

bentuk digital atau terintegrasi dengan teknologi agar lebih adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Mnsuia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Anastasya, N., & Sukoyo, J. (2024). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa. 6(2), 1772–1782.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- ATIN, S.-, Ikhwan, A.-, & Arif, Z. (2021). Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Menggunakan Media Fun Learning Mat. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 170–184. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.50327>
- Azila, M. N., & Febriani, I. (2021). Penguasaan Tingkat Tutur Bahasa Jawa Pada Komunitas Pasar Krempeyeng Pon-Kliwon di Desa Ngilo-ilo Kabupaten Ponorogo (Kajian Sosiolinguistik). *Metahumaniora*, 11(2), 172. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v11i2.34998>
- Damayanti, M., Hakim, Z. R., Pribadi, R. A., & Setiawan, S. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Keragaman Pakaian Adat Daerah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 797–807. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.733>
- Desi, P. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Dwi Anisa Puspitasari, F., Bahasa Jawa, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2017). Piwulang Jawi: Journal of Javanese Learning and Teaching Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Jawa Ragam Krama Siswa Smp Negeri 40 Semarang. *Frisma Arbiana Fitri Kurnia / Piwulang Jawi*, 5(1), 28–33. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang>
- Handayani, R. T., Afara, L., Apriliana, A. C., & Taofik. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Muatan Ipa Materi Alat Pernapasan Pada Hewan Kelas V SD. 10, 1–23.
- Jadmiko, R. S. (2016). Integrasi Materi Undha Usuk Basa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 100–114.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Kartu Pakota (Penguasaan Kosa Kata) untuk Meningkatkan Penguasaan Bahasa Jawa Krama di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *AI-Bidayah*, 2(1), 113–129. <https://www.neliti.com/id/publications/284641/elemen-warna-dalam-pengembangan-multimedia-pembelajaran-agama-islam>

- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko Sekolah Dasar Negeri Soko , Lamongan , Jawa Timur , Indonesia Principal ' s Visionary Leadership on School Quality at SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 1(4), 151–160.
- Putri, Z. A., Rahmadayani, R., & Syamsiah, N. (2024). For Assesment dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Cerita Hikayat pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 41–49. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5981>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 38–44.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.