

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 3 MI MIFTAHUL ULMU WONOSOBO BANYUWANGI

Afiva Titi Maharani¹, Muhammad Junaidi²

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

e-mail: afivamaharani13@gmail.com

² UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

e-mail: junaidi191182@gmail.com

ABSTRACT

Local languages are an essential part of national cultural identity, playing a vital role in character building, strengthening national identity, and preserving local wisdom. In the digital era, interactive learning has become a relevant approach to maintain the existence of local languages while adapting learning methods to the needs of today's students. However, Javanese language learning at MI Miftahul Ulum Wonosobo still faces several challenges, such as low student interest, monotonous teaching methods, and limited use of technology. To address these issues, this study aimed to develop and evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of a digital snakes and ladders learning media. This research employed the research and development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 25 third-grade students and three expert validators, consisting of a media expert, a content expert, and a learning expert from a Javanese language teacher. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests, and were analyzed using qualitative and quantitative approaches. The results showed that the developed media was highly feasible, with an average validation score of 92.08%. In addition, the media was considered very practical based on a student response rate of 99.5%, and effective in enhancing student understanding, as indicated by an N-Gain score of 0.7764 (77.63%), which falls into the high category. Therefore, the digital snakes and ladders learning media is proven to be feasible, practical, and effective for use in Javanese language learning at the elementary school level.

Keywords: Learning Media, Digital Snakes and Ladders, Javanese Language Learning

ABSTRAK

Bahasa daerah merupakan bagian penting dari identitas budaya nasional yang berperan dalam membentuk karakter, memperkuat jati diri bangsa, dan melestarikan kearifan lokal. Seiring berkembangnya era digital, pembelajaran interaktif menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk mempertahankan eksistensi bahasa daerah sekaligus menyesuaikan metode belajar dengan kebutuhan siswa masa kini. Namun demikian, pembelajaran bahasa Jawa di MI Miftahul Ulum Wonosobo masih menghadapi beberapa kendala, seperti rendahnya minat siswa, metode pembelajaran yang cenderung monoton, dan kurangnya pemanfaatan teknologi. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran ular tangga digital. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

evaluasi. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas III serta tiga validator ahli. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes, yang kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat layak dengan rata-rata skor validasi sebesar 92,08%. Selain itu, media ini dinilai sangat praktis berdasarkan respon siswa sebesar 99,5%, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,7764 (77,63%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga digital ini terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar.

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

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai muatan lokal memiliki peran vital dalam pelestarian budaya dan pembentukan karakter generasi muda. Studi oleh (Utami and Wardani 2020) menekankan bahwa bahasa Jawa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga sebagai media penanaman nilai-nilai etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter. Hal ini didukung oleh Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, yang secara resmi mengakui pelajaran bahasa daerah sebagai wahana efektif untuk mewariskan nilai-nilai tersebut kepada generasi muda. Namun, meskipun nilai-nilai budaya yang terkandung sangat esensial, realitas pembelajaran bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar kerap menghadapi kendala.

Yuwono dan Cholis mengungkapkan bahwa metode pengajaran yang monoton, minimnya variasi media, serta pemanfaatan fasilitas digital yang belum optimal menjadi faktor penyebab rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut (Yuwono and Cholis 2023). Jika pembelajaran bahasa Jawa tidak dikelola secara tepat dan bermakna, maka dikhawatirkan siswa akan mengalami keterasingan budaya dan kehilangan empati terhadap warisan leluhur mereka sendiri. Kurangnya pemahaman dan keterikatan dengan bahasa daerah dapat membuat generasi muda kurang peduli terhadap identitas budaya lokal, sehingga berpotensi mempercepat lunturnya nilai-nilai tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang inovatif dalam mendesain pembelajaran bahasa Jawa agar tetap relevan dan mengakar dalam pengalaman belajar siswa.

Kondisi ini juga ditemukan di MI Miftahul Ulum Wonosobo Srono Banyuwangi. Meskipun sekolah telah dilengkapi fasilitas seperti TV digital, guru mata pelajaran Bahasa Jawa belum memanfaatkannya secara maksimal. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan LKS, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa cenderung merasa bosan, kurang fokus, dan tidak termotivasi dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa.

Sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, media digital interaktif menjadi solusi yang potensial. Permainan edukatif seperti ular tangga digital dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari 2024). Selain menyajikan materi secara visual dan interaktif, penggunaan media digital juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini (Royani, Himmah, and Junaidi 2022).

Dalam pembelajaran bahasa Jawa ini, peneliti akan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *round robin* yang berkolaborasi dengan *blended learning* yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar, saling berdiskusi, dan membangun pemahaman bersama (Utami and Wardani 2020). Strategi kooperatif tipe *Round Robin* merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi secara bergiliran dalam kelompok. Setiap siswa menyampaikan pendapat atau jawaban satu per satu, sehingga tidak ada yang mendominasi atau pasif. Strategi ini dipilih karena mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, memperkuat kerja sama, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai pembimbing, bukan lagi sumber utama informasi (Wanah, Pramita, and Prayogo 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengembangkan media berbasis permainan seperti ular tangga untuk pembelajaran bahasa Jawa. Nurlita (Nurlita 2017) mengembangkan ular tangga aksara Jawa dalam bentuk media cetak dengan model pengembangan *waterfall SDLC Yousef Bassil* dengan subjek anak sekolah dasar. Sementara (Ainul Asfin 2017) merancang media ular tangga digital menggunakan *Macromedia Flash* dengan materi cangkriman, namun penelitian yang dilakukan hanya sampai pada uji kelayakan dan respon peserta didik, tahapan penelitian menggunakan model ADDIE dan subjek penelitian adalah siswa menengah pertama kelas VII. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Wulan 2018) menciptakan media ular tangga bertema wayang untuk peserta didik kelas II sekolah dasar, tetapi belum menyentuh aspek kepraktisan dan keefektifan dan bahkan pada tahap pengembangan ADDIE, penelitian hanya dilakukan sampai pada tahapan implementasi.

Dari keseluruhan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, dua diantaranya menghasilkan media pembelajaran cetak atau konvensional. Media ular tangga berbentuk cetak memiliki kelebihan dalam hal kemudahan akses dan penggunaan tanpa alat elektronik, serta mendukung interaksi langsung antar siswa. Namun, media cetak memiliki keterbatasan dalam hal interaktivitas, visualisasi, dan pembaruan konten, sehingga kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Pengembangan lebih lanjut dalam bentuk media digital diperlukan untuk menjawab keterbatasan tersebut. Adanya pembaruan berikutnya yakni memanfaatkan

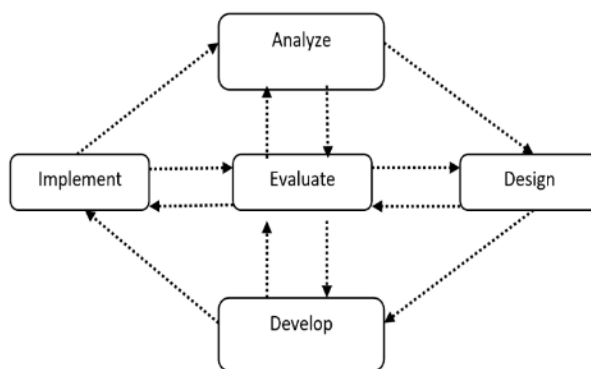
Macromedia Flash yang diaplikasikan dengan CD. Namun, saat ini penggunaan CD (*compact disc*) mulai ditinggalkan karena keterbatasan dalam hal kompatibilitas dengan perangkat modern. Banyak perangkat terbaru yang sudah tidak lagi menyediakan CD-ROM sebagai fitur sederhana.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini tidak hanya menilai kelayakan media, tetapi juga mengevaluasi kepraktisan dan keefektifan melalui uji coba lapangan. Inovasi lainnya terletak pada bentuk media digital yang interaktif dan tidak lagi bergantung pada CD atau media cetak, melainkan dirancang melalui platform *Canva* dan *Genially* yang dapat diakses secara fleksibel. Materi yang disajikan dalam media ular tangga digital bukan hanya berpaku pada satu materi seperti pada penelitian sebelumnya, dalam media ular tangga digital terdapat materi dengan tema hawa dan mangsa yang mencakup macem-macam mangsa, ungghah-ungguhe basa, dan aksara Jawa. Di dalam media ular tangga digital ini juga peserta didik akan dikenalkan dengan tokoh punakawan yang akan menambah wawasan peserta didik tentang perwayangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang coba untuk digali adalah bagaimana proses pengembangan media ular tangga digital tersebut dilakukan, serta seberapa tinggi tingkat kelayakan, kepraktisan hingga keefektifannya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media tersebut melalui tahapan yang sistematis; menilai kelayakannya berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru; mengetahui tingkat kepraktisannya dari hasil respon peserta didik; serta mengevaluasi keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui uji coba terbatas yang dilakukan pada tahap akhir pengembangan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah proses menciptakan atau menyempurnakan suatu produk untuk menghasilkan inovasi yang bermanfaat di berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, teknologi, dan industri (Rachman et al. 2024). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, bertempat di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Ulum Wonosobo, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas 3 yang berjumlah 25 anak sebagai pengguna media, serta guru mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai sumber informasi pendukung. Peserta didik pada jenjang ini merupakan bagian dari generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap media yang bersifat interaktif serta visual. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, lebih cepat memahami materi yang disajikan secara menarik, serta merespons positif media berbasis permainan atau aktivitas langsung. Karakteristik tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media digital yang dirancang agar selaras dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

Sebagai bagian dari proses pengembangan, dilakukan serangkaian uji coba untuk menilai kualitas media. Uji coba ini melibatkan tiga validator, yaitu dosen sebagai ahli media dan ahli materi, serta guru bahasa Jawa kelas 3 sebagai ahli pembelajaran. Sementara itu, peserta didik mengikuti dua tahap uji coba, yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada sebagian siswa yaitu 12 anak untuk memperoleh masukan awal terhadap kelayakan media, sedangkan uji coba skala besar melibatkan seluruh siswa guna menilai tingkat kepraktisan penggunaan media dalam konteks pembelajaran nyata.

Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar observasi, angket validasi ahli dan peserta didik, serta soal pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur, penyebaran angket, dokumentasi kegiatan, dan pemberian tes pada siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data validasi dan angket dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media dengan melihat kategori dari skala likert. Sementara itu, data keefektifan dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain Score* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Ular Tangga Digital

Pengembangan merupakan suatu proses sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan produk agar lebih efektif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam dunia pendidikan, pengembangan dilakukan guna menghasilkan media, metode, atau perangkat ajar yang inovatif serta mampu mendukung proses belajar secara optimal (Rachman et al. 2024). Dalam pengembangan model ADDIE sendiri, tahapan atau proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Analysis

Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan serta menentukan arah pengembangan media pembelajaran yang tepat (Asmayanti, Cahyani, and Idris 2020). Analisis dilakukan mencakup empat aspek, yaitu analisis kinerja, analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran.

Analisis kinerja dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jawa kelas III MI Miftahul Ulum Wonosobo. Guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 menyebutkan:

”Kalau sarana di sekolah kita sangat baik mbak, bahkan menyediakan TV digital tiap kelas, udah lengkap sama *sound system*-nya. Saya sendiri waktu pelajaran bahasa Jawa belum pernah pakai. Anak-anak belajar menggunakan buku LKS, Saya menerangkan, sesekali Saya kasih *ice breaking*.”

Hasilnya menunjukkan bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai seperti TV digital dan *sound system*. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan LKS sebagai sumber belajar utama, tanpa dukungan media digital yang inovatif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas dan pemanfaatannya dalam pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran muatan lokal seperti bahasa Jawa. Padahal, jika dibandingkan dengan pembelajaran di mata pelajaran lain yang telah memanfaatkan teknologi, pembelajaran Bahasa Jawa masih tertinggal dalam hal pendekatan dan media yang digunakan.

Selanjutnya, analisis masalah menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung pasif karena pembelajaran dianggap membosankan dan tidak relevan dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak relevan disini dikarenakan jenis bahasa Jawa saat pembelajaran dengan yang digunakan sehari-hari cukup berbeda, karena pada pembelajaran bahasa Jawa, bahasa yang digunakan lebih pakem dan halus. Pembelajaran yang bersifat abstrak, tidak adanya gambaran yang jelas tentang materi menjadi kendala tersendiri, mengingat siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret yang masih membutuhkan bantuan objek nyata dalam memahami materi. Peserta didik menyebutkan bahwa:

”Pelajaran bahasa Jawa tuh ngeboresnin, soalnya bahasa Jawa yang dipakai dipelajari beda sama yang biasa dipakai sehari-hari. Belajarnya juga pakai buku LKS terus, gurunya jelasin pakai papan tulis.”

Berdasarkan kondisi tersebut, dilakukan analisis kebutuhan untuk merumuskan solusi yang tepat dalam mengatasi rendahnya partisipasi dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Metode ceramah dan penggunaan LKS sebagai satu-satunya media pembelajaran terbukti kurang mampu menarik perhatian siswa, khususnya dalam konteks materi yang bersifat abstrak dan kurang relevan secara bahasa. Ketidaksesuaian antara bahasa Jawa formal yang digunakan dalam buku teks dengan bahasa Jawa sehari-hari menyebabkan siswa merasa jauh dari materi, bahkan menganggapnya asing dan sulit dipahami. Di sisi lain, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yang membutuhkan pendekatan belajar berbasis pengalaman langsung dan visualisasi yang kuat. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan belajar aktual siswa.

Sebagai respon terhadap kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran ular tangga digital diajukan sebagai alternatif solusi. Media ini dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak era digital. Permainan edukatif seperti ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung proses internalisasi materi secara lebih bermakna. Perbandingan antara kondisi sebelumnya yang didominasi pembelajaran pasif dengan media ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan teknologi berpeluang besar menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Selanjutnya, dilakukan analisis tujuan pembelajaran untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sejalan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan dalam kurikulum. Pada materi “*Mangerten Hawa lan Mangsa*”, siswa dituntut untuk mampu mengidentifikasi, menjelaskan, menulis, dan menceritakan kondisi alam sesuai musim yang berlaku. Media ular tangga digital dirancang dengan menyajikan soal-soal kontekstual, visualisasi yang menarik, dan aktivitas bermain yang menstimulasi daya pikir siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga mendukung pencapaian indikator secara menyeluruh. Perbandingan antara tujuan pembelajaran dan fitur yang disediakan dalam media ini menunjukkan tingkat kesesuaian yang tinggi, sehingga media tidak hanya relevan dari sisi teknis, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar.

Design

Tahap desain dalam penelitian ini merupakan proses awal dalam merancang media pembelajaran ular tangga digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 3. Perancangan dilakukan agar media sesuai kebutuhan siswa dan menjadi solusi atas masalah yang ada (Cahyadi 2019). Perancangan dilakukan secara sistematis dengan memanfaatkan dua *platform*, yaitu *Canva* untuk membuat elemen visual seperti papan permainan, ikon, dan tampilan materi, serta *Genially* untuk menyusun media menjadi interaktif dan menarik. Media dirancang tidak hanya menampilkan teks materi, tetapi juga dilengkapi fitur tombol navigasi, soal-soal interaktif, papan skor, hingga background tradisional untuk menjaga suasana belajar tetap hidup. Peneliti juga menyisipkan tantangan berupa link video tembang dolanan sebagai variasi aktivitas siswa. Seluruh desain disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga unsur visual, audio, dan aktivitas langsung sangat ditekankan dalam media ini agar pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.



Gambar 2. Desain Media Ular Tangga Digital

Development

Tahap pengembangan merupakan proses krusial dalam mewujudkan desain awal media menjadi sebuah produk nyata yang siap diuji dan disempurnakan. Pada tahap ini, peneliti mulai membangun media ular tangga digital dengan mengintegrasikan dua platform, yaitu *Canva* dan *Genially*. *Canva* digunakan untuk merancang elemen-elemen visual seperti papan permainan, pion, ikon, dan ilustrasi pendukung yang disesuaikan dengan karakter siswa kelas III agar tampilan media lebih menarik secara visual. Sementara itu, *Genially* dipilih sebagai platform utama karena mendukung fitur interaktif, seperti tombol navigasi, efek animasi, dan pemunculan soal secara dinamis. Kombinasi kedua platform ini memungkinkan media tidak hanya menjadi alat bantu belajar yang informatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Pemilihan media interaktif berbasis digital ini bukan tanpa alasan. Media pembelajaran yang bersifat interaktif terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar yang masih sangat visual dan menyukai aktivitas berbasis permainan. Dengan adanya visualisasi dan elemen interaktif, siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi

juga aktif terlibat dalam proses belajar melalui mekanisme bermain yang terstruktur. Hasil pengembangan dari media ular tangga digital ini mencerminkan pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa era digital dan selaras dengan prinsip pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Hasil pengembangan dari media ular tangga digital dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Media Ular Tangga Digital



Gambar 4. Slide KD dan Indikator



Gambar 5. Slide Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Slide Menu



Gambar 7. Slide Maceme Mangsa



Gambar 8. Slide Kawruh Basa



Gambar 9. Slide Aksara Jawa



Gambar 10. Slide Punakawan



Gambar 11. Slide Ular Tangga



Gambar 12. Slide Profil Pengembang

Setelah media selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kualitas dari segi tampilan, isi materi, penyusunan soal, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan rata-rata skor kelayakan sebesar 92,08%. Proses ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar kualitas sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Implementation

Tahap implementasi merupakan bagian penting dari proses pengembangan, di mana media yang telah dirancang dan dinyatakan layak oleh para ahli mulai diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata (Hidayat and Nizar 2021). Sebelum digunakan, peneliti melakukan pretest kepada seluruh peserta didik kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo untuk mengetahui pemahaman awal terhadap materi “Hawa lan Mangsa” dan nantinya dari hasil pretest dapat dijadikan sebagai acuan perbandingan uji keefektifan. Setelah itu, dilakukan uji coba media dalam dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengenalkan media kepada sebagian siswa sekaligus menguatkan tingkat kelayakan media. Sedangkan pada skala besar, media digunakan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran dengan strategi kooperatif tipe *round robin*. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil, mengikuti alur permainan, dan menjawab soal-soal yang telah disisipkan di dalam media. Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai posttest secara keseluruhan lebih tinggi dibandingkan pretest, yang berarti media ular tangga digital ini efektif dalam membantu siswa memahami materi bahasa Jawa secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Evaluation

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan media, yang bertujuan untuk menilai apakah media ular tangga digital benar-benar efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran (Hidayat and Nizar 2021). Evaluasi dilakukan dengan menggabungkan berbagai data, mulai dari hasil validasi para ahli, tanggapan siswa, hingga hasil pretest dan posttest. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli

pembelajaran, diperoleh rata-rata nilai kelayakan sebesar 92,08% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil respon siswa dalam uji coba skala kecil dan besar juga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan, dengan persentase kepraktisan mencapai 99,5%. Tak hanya itu, hasil tes belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi, dengan skor N-Gain sebesar 0,7764 atau 77,63%, yang termasuk dalam kategori “efektif”. Temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga digital tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mampu membantu siswa memahami materi Bahasa Jawa dengan lebih baik

Tingkat Kelayakan Media

Tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga digital ditentukan melalui proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta diperkuat dengan uji coba skala kecil kepada peserta didik. Menurut (Kholil and Usriyah 2021), berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert 5 yang telah dinilai oleh para ahli dapat dihitung persentase rata-rata tiap komponen dengan rumus:

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

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

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 1. Kriteria 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

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata sebesar 92,08%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Penilaian ini didasarkan pada validasi dari tiga

ahli, yaitu ahli media dengan skor tertinggi sebesar 98,4%, ahli pembelajaran sebesar 91,6%, dan ahli materi sebesar 86,25%. Skor tertinggi dari ahli media menunjukkan bahwa tampilan visual, navigasi, dan desain antarmuka media dinilai sangat baik, menarik, dan sesuai dengan prinsip desain digital yang ramah anak. Hal ini menguatkan bahwa pemanfaatan platform *Canva* dan *Genially* berhasil menghasilkan tampilan yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetik dan interaktif.

Sementara itu, skor dari ahli materi yang sedikit lebih rendah mengindikasikan bahwa meskipun isi materi sudah sesuai dengan kurikulum, masih terdapat aspek yang bisa dikembangkan, seperti penguatan konteks budaya atau pendalaman konsep materi. Hal ini menjadi masukan penting untuk pengembangan lebih lanjut agar konten semakin kaya dan relevan. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Nurlita 2017) yang menggunakan media ular tangga cetak, validasi yang diperoleh media digital ini menunjukkan tingkat kelayakan yang lebih tinggi. Hal ini dapat diatribusikan pada keunggulan digital dalam visualisasi, fleksibilitas interaktif, serta kemudahan pembaruan konten.

Lebih lanjut, respon peserta didik pada uji coba skala kecil juga menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, dengan skor sebesar 99,28%. Angka ini mencerminkan bahwa media tidak hanya dinilai layak oleh para ahli, tetapi juga diterima dengan sangat baik oleh siswa dari sisi kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta kesesuaian dengan gaya belajar anak-anak era digital. Kondisi ini sangat kontras dengan pembelajaran sebelumnya yang masih berbasis ceramah dan LKS, yang kerap dianggap membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, validasi ahli yang kuat dan respon positif dari siswa memberikan dasar yang kokoh bahwa media ini siap digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa secara lebih inovatif dan efektif.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Kelayakan

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

Tingkat Kepraktisan Media

Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui respon peserta didik saat uji coba skala besar, yang melibatkan seluruh siswa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo. Penilaian dilakukan menggunakan angket yang mencakup berbagai aspek, seperti tampilan media, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan manfaat media dalam menunjang proses belajar.

Hasil perhitungan akan dihitung dengan cara mencari tingkat persentase kepraktisan, dan akan dikategorikan menurut kriteria kepraktisan (Kholil and Usriyah 2021).

Tabel 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

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memperoleh skor kepraktisan sebesar 99,5%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Skor ini menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan oleh siswa, bahkan tanpa perlu pendampingan guru yang intensif. Tampilan antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, serta fitur interaktif yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik kognitif siswa kelas III membuat siswa dapat mengakses dan menjalankan media secara mandiri.

Selain itu, media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui mekanisme permainan yang mendorong diskusi dan kerja sama kelompok. Hal ini sejalan dengan strategi kooperatif tipe round robin yang digunakan dalam proses implementasi, di mana setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

Dibandingkan dengan kondisi awal pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan LKS, media ini menghadirkan pendekatan yang jauh lebih interaktif dan kontekstual. Bahkan jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Ainul Asfin 2017) yang hanya mengukur tanggapan siswa tanpa uji praktik nyata dalam pembelajaran media ular tangga digital ini lebih komprehensif, karena diuji secara langsung dalam pembelajaran dan memperoleh tanggapan positif yang sangat tinggi.

Temuan ini memperkuat bahwa media tidak hanya layak dari sisi isi, tetapi juga praktis secara teknis dan pedagogis, serta mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri dalam proses belajar. Kepraktisan yang tinggi ini menjadi indikator bahwa media cocok digunakan di kelas tanpa menambah beban guru, justru dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Tingkat Keefektifan Media Ular Tangga Digital

Keefektifan media pembelajaran ular tangga digital dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang dikerjakan oleh peserta didik kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo. Sebelum penggunaan media, siswa mengerjakan pretest sebagai bentuk pengukuran awal. Setelah pembelajaran dengan media selesai, siswa kembali mengerjakan posttest dengan soal yang disusun berdasarkan indikator yang sama. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain (Rosidah et al. 2022).

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

Kategori N-Gain disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 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 5. Kategori Tafsiran Keefektifan N-Gain Score

Persentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-76	Cukup efektif
≥ 76	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,7764 atau setara dengan 77,63%, yang termasuk dalam kategori “tinggi” dan dinyatakan “efektif” dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Skor ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga digital. Sebelum penggunaan media, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep materi “*Hawa lan Mangsa*”, yang bersifat abstrak dan tidak kontekstual bagi siswa di tahap operasional konkret. Namun setelah pembelajaran dengan media ini, nilai posttest siswa meningkat secara konsisten, membuktikan bahwa media mampu membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menyenangkan.

Tingginya nilai N-Gain ini juga mengindikasikan bahwa media tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif secara substansi dalam menyampaikan materi pelajaran. Elemen interaktif seperti soal kontekstual, navigasi visual, dan tantangan permainan mendorong keterlibatan kognitif siswa secara aktif. Selain itu, pendekatan permainan yang dipadukan dengan strategi kooperatif tipe round robin memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berpikir, berpendapat, dan belajar dari temannya.

Jika dibandingkan dengan kondisi awal di mana pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik, peningkatan hasil belajar ini merupakan indikator kuat bahwa media telah berhasil mengatasi hambatan tersebut. Dibandingkan pula dengan penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh (Wulan 2018), yang hanya sampai tahap implementasi tanpa pengukuran keefektifan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media ular tangga digital dapat memberikan dampak nyata terhadap capaian belajar siswa.

Dengan demikian, hasil N-Gain yang tinggi tidak hanya menunjukkan keberhasilan dari sisi hasil belajar, tetapi juga membuktikan bahwa media ini merupakan solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa era digital, terutama dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang sering dianggap kurang menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jawa kelas 3 MI Miftahul Ulum Wonosobo terbukti layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilaksanakan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran Bahasa Jawa yang selama ini dianggap kurang menarik.

Hasil validasi oleh tiga ahli yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata sebesar 92,08%. Hal ini mengindikasikan bahwa media sudah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan visual, isi, dan kesesuaian terhadap karakteristik peserta didik. Selain itu, uji coba skala besar menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan, dengan persentase respon siswa mencapai 99,5%. Siswa merasa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dari sisi keefektifan, penggunaan media ini juga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor N-Gain sebesar 77,63% yang termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga digital. Secara

keseluruhan, media ini mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah dan penggunaan LKS, serta memberikan alternatif yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa era digital.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran. Pertama, media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Kedua, agar pemanfaatan media lebih optimal, guru perlu menguasai alur penggunaan media serta menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik. Ketiga, untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar media dilengkapi dengan variasi soal dan aktivitas interaktif yang lebih beragam, agar siswa tidak cepat merasa bosan dan tetap aktif selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainul Asfin, Nuryana. 2017. "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 (6): 44–53.
- Asmayanti, Astri, Isah Cahyani, and Nuny Sulistiany Idris. 2020. "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman." In *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–67. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *HALAQA: Islamic Education Journal* 3 (1): 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. 2024. "Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern." *Cendekia Pendidikan* 4 (1): 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1 (1): 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. 2021. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung.
- Nurlita, Ikka. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 02 Semarang." *UNNES, Skripsi*.
- PERGUB Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah.

- Rachman, Arif, Yochanan Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, and Hery Purnomo. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Karawang: Saba Jaya Publisher.
- Rosidah, Rosidah, Muhammad Nizaar, Sintayana Muhardini, Haifaturrahmah Haifaturrahmah, and Yuni Mariyati. 2022. "Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD." In *Seminar Nasional Paedagogia*, 2:10–16.
- Royani, Ahmad, Asmi Faiqatul Himmah, and Muhammad Junaidi. 2022. "Pendamping Pembelajaran Model Blended Learning Bagi Guru Madrasah Pinggiran Dalam Menghadapi Era 5.0." *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5 (2): 174–89. https://doi.org/doi.org/10.69552/abdi_kami.v5i2.1587.
- Utami, Sri, and Dimas Singgih Sulisty Wardani. 2020. "Upaya Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa." *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah* 22 (1): 40–50. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v22i1.176>.
- Wanah, Nur, Adelia Amanda Pramita, and M. Suwignyo Prayogo. 2024. "Penerapan Strategi Kooperatif Learning Mata Pelajaran IPA Materi Alat Panca Indera Manusia Kelas IV Di SDN Jatisari 02." *INKURI: Jurnal Pendidikan IPA* 13 (1): 124–29. <https://doi.org/10.20961/inkuri.v13i1.74839>.
- Wulan, Retno. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD." *Basic Education: Jurnal Elektronik PGSD* 2 (February): 15–28.
- Yuwono, Pratik Hari, and Agung Nur Cholis. 2023. "Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *RUANG KATA: Journal of Language and Literature Studies* 3 (01): 65–72. <https://doi.org/10.53863/jrk.v3i01.902>.