

**PENGEMBANGAN MEDIA *JAVANESE MONOPOLY* (*JAVANOPOLY*)
UNTUK PEMBELAJARAN *UNGGAH-UNGGUH* BAHASA JAWA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nurul Amilatus Sholikha

S1 PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(nurul.20104@mhs.unesa.ac.id)

Heru Subrata

S1 PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam berbicara bahasa Jawa yang sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media *Javanese Monopoly* (*JAVANOPOLY*) yang valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ASSURE. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi media dan materi, lembar *pretest* dan *posttest*, lembar angket peserta didik dan pendidik. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Surabaya dengan subjek kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan perolehan persentase kevalidan sebesar 91,4% untuk ahli media dan 81,1% untuk ahli materi. Keefektifan media berdasarkan hasil angket memperoleh persentase sebesar 90,4% dan hasil tes menunjukkan peningkatan sedang berdasarkan hasil perhitungan *n-Gain* sebesar 0,62 pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, Adapun hasil angket kepraktisan yang diperoleh yaitu 90,1% pada angket peserta didik dan 94,1% pada angket pendidik. Berdasarkan perolehan tersebut, disimpulkan bahwa media *JAVANOPOLY* layak untuk digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan kriteria valid, efektif, dan praktis.

Kata Kunci: pengembangan, media *JAVANOPOLY*, *unggah-ungguh* bahasa jawa, keterampilan berbicara

Abstract

This research was motivated by the lack of students' ability to speak Javanese according to polite manners. The aim of this research is to produce Javanese Monopoly (JAVANOPOLY) media that is valid, effective and practical for use in Javanese language learning. This type of research is Research and Development (R&D) with the ASSURE model. Data collection instruments used media and material validation sheets, pretest and posttest sheets, student and educator questionnaire sheets. This research was conducted at SD Muhammadiyah 11 Surabaya with subjects in grade IV elementary school. The research results show a validity percentage of 91.4% for media experts and 81.1% for material experts. The effectiveness of the media based on the questionnaire results obtained a percentage of 90.4% and the test results showed a moderate increase based on the n-Gain calculation results of 0.62 in small scale trials and large-scale trials. The practicality questionnaire results obtained were 90.1% in the student questionnaire and 94.1% in the educator questionnaire. Based on these findings, it is concluded that JAVANOPOLY media is suitable for use in learning Javanese with the criteria of being valid, effective and practical.

Keywords: development, *JAVANOPOLY* media, Javanese politeness, speaking skills

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah di Indonesia, menjadi lambang kekayaan budaya dan warisan tradisi. Bahasa Jawa dikenal sebagai bahasa yang unik karena mencerminkan nilai-nilai masyarakat Jawa yaitu kesantunan, keramahan, dan rasa hormat (Haryati dkk., 2017). Dalam kehidupan masyarakat Jawa, bahasa Jawa memiliki peran sentral karena mengandung nilai luhur budaya (Sulaikha, 2019). Oleh karena itu, bahasa Jawa harus dilestarikan agar tidak pudar bahkan menghilang seiring dengan kemajuan zaman.

Bahasa Jawa telah ditetapkan sebagai bagian integral dari kurikulum lokal yang wajib diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar dengan maksud menanamkan nilai etika, estetika, moralitas, kehidupan spiritual, dan karakter pada peserta didik yang memiliki tujuan untuk melestarikan, mengembangkan, dan mengkreasikan bahasa daerah (Makrifah & Ciptaningsih, 2023). Sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya, mengamalkan etika budaya, dan menghargai potensi budaya bangsanya (Sulaikha, 2019). Pembelajaran Bahasa

Jawa bukan hanya tentang mengenali budaya Jawa, tetapi juga memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk memahami dan menggunakan bahasa Jawa secara tepat dan efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Salah satu materi yang diajarkan pada pembelajaran bahasa Jawa yaitu *unggah-ungguh basa*. *Unggah-ungguh* merupakan wujud kesantunan dan tata krama dalam komunikasi berbahasa Jawa. *Unggah-ungguh basa* sebagai aturan dalam berkomunikasi agar tidak menimbulkan kesalahpahaman, baik dalam perilaku maupun ucapan orang lain (Subrata, 2016). *Unggah-ungguh basa* mencakup norma-norma kesopanan, tata krama, dan cara berbicara yang sesuai dengan masyarakat yang berbicara bahasa Jawa.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa, peserta didik diberikan pemahaman mendalam tentang *unggah-ungguh basa* sebagai bentuk kesopanan yang harus diterapkan dalam berbicara, dengan mengacu pada aturan tingkat tutur bahasa Jawa (Cahyadi, 2018). Tingkatan tutur merupakan perbedaan ragam bahasa yang disebabkan oleh perbedaan sikap sopan penutur terhadap lawan bicaranya (Arfianingrum, 2020). Oleh karena itu, penanaman pemahaman terhadap *unggah-ungguh basa* menjadi sangat esensial bagi peserta didik. Dengan mempelajari *unggah-ungguh basa*, peserta didik dilatih untuk berbahasa yang santun dan benar sesuai tingkat tuturnya.

Namun, adanya tingkatan tersebut membuat peserta didik kebingungan dalam membedakannya sehingga kesulitan untuk memahami dan terbolak-balik penggunaannya (Nadhiroh & Setyawan, 2021). Pandangan lain di kalangan peserta didik yang menyebutkan bahwa bahasa Jawa dianggap sulit karena memiliki berbagai kosakata yang kompleks. Keterbatasan pengetahuan kosakata bahasa Jawa membuat sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahaminya (Zaidah, 2022). Akibatnya, terdapat banyak kesalahan penggunaan bahasa Jawa yang dilakukan peserta didik.

Permasalahan tersebut juga ditemui di SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan PLP dan wawancara pada pendidik bahasa Jawa, ditemukan permasalahan mengenai pembelajaran bahasa Jawa. Minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jawa terlihat masih rendah, sehingga selama proses pembelajaran, peserta didik kurang menunjukkan semangat dan cenderung merasa kurang tertarik terhadap materi pembelajaran bahasa Jawa. Apalagi pada materi *unggah-ungguh basa*, peserta didik kesulitan membedakan antara penggunaan bahasa Jawa ragam Ngoko dan Krama. Penguasaan kosakata mengenai bahasa Ngoko dan Krama juga rendah.

Masalah lain yang ditemukan yaitu terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang dikembangkan pendidik dalam mengajarkan bahasa Jawa. Selama ini

pendidik hanya mengandalkan media papan tulis dan sumber belajar buku cetak/buku paket tanpa adanya media pengembangan lain. Kondisi ini dapat mengakibatkan rasa jenuh dan kurangnya minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik selama proses pembelajaran. Pentingnya peran seorang pendidik dalam menyediakan serta memanfaatkan beragam media pembelajaran yang sesuai menjadi krusial agar peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien (Dewantara dkk., 2020)

Media pembelajaran merupakan berbagai alat, materi, atau teknologi untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik (Hasan dkk., 2021). Dalam penentuan media pembelajaran, ada beberapa faktor yang perlu mendapat perhatian, termasuk tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan respon yang dihasilkan (Mukarromah & Andriana, 2022). Pemilihan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik. Hal ini tidak hanya akan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga mempercepat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Ariani & Subrata, 2020). Media berbasis permainan dapat menjadi pilihan media yang dikembangkan pendidik dalam pembelajaran.

Dalam Teori Piaget dijelaskan bahwa anak berusia 8 hingga 11 tahun sedang mengalami tahap perkembangan yaitu cenderung menyukai permainan yang dilakukan bersama teman sebayanya. Oleh karena itu, media permainan dapat menjadi pilihan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Wulantika & Subrata, 2022). Dengan hal tersebut, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Aminah dkk., 2022). Media permainan dapat berbentuk permainan papan, permainan video, simulasi, atau bahkan permainan peran (*role-playing games*). Media permainan monopoli bisa menjadi pilihan pendidik dalam pembelajaran. Monopoli dipilih karena peserta didik sudah familiar dengan cara bermainnya sehingga memudahkan penggunaannya. Dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain, peserta didik akan lebih proaktif, kreatif, dan antusias sehingga mampu menumbuhkan minat belajar (Jais, 2019).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya keberhasilan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Diantaranya yaitu penelitian oleh Gisela Ayu Wulantika dan Heru Subrata (2022) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kermoraja

(Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV SD”. Penelitian ini menghasilkan media kartu monopoli dengan muatan materi aksara Jawa. Media ini mendapatkan validasi ahli materi 88% dan validasi ahli media 82,5%. Media juga dinyatakan praktis dengan hasil 98,75% pada angket pendidik dan 100% pada angket peserta didik. Peningkatan skor N-Gain sebesar 0,69 juga didapatkan dari pembelajaran menggunakan media ini sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian berikutnya oleh Inna Nur Khasanah, dkk (2018) berjudul “Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja”. Penelitian ini menghasilkan media monopoli yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi materi sebesar 92%, validasi ahli desain pembelajaran sebesar 93%, dan validasi ahli media sebesar 95%, serta terjadi peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*.

Penelitian lainnya oleh Amaliah Dyah dan Sumilah (2020) berjudul “*Monopoly Game Of Aksara Jawa As Teaching Tool In Javanese Language Learning*” menunjukkan bahwa permainan monopoli aksara Jawa dinyatakan valid dan layak digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa. Media ini mendapatkan skor validasi 98% dari ahli media, 97,8% dari ahli materi, dan 94,3% dari ahli bahasa. Selain itu, dampak penggunaan media ini terhadap prestasi belajar peserta didik terbukti signifikan, dengan perbedaan rata-rata skor pemahaman peserta didik berdasarkan uji-t sebesar 11,666 dan uji N-gain sebesar 0,78. Nilai-nilai ini mengindikasikan bahwa media ini memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memandang perlu dilakukan penelitian sebagai upaya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi *unggah-ungguh basa*. Media yang dikembangkan didesain secara khusus yang berbeda dengan media sebelumnya dengan konsep, langkah, serta aturan yang baru dan menantang. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dinamakan *Javanese Monopoly* atau *JAVANOPOLY*. Media *JAVANOPOLY* memungkinkan peserta didik untuk bermain sambil belajar sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

Media *JAVANOPOLY* merupakan modifikasi dari permainan monopoli dengan konsep dan aturan permainannya berbeda dari permainan monopoli pada umumnya. Media *JAVANOPOLY* dirancang sesuai materi pembelajaran pada kelas IV SD yaitu terkait dengan tata

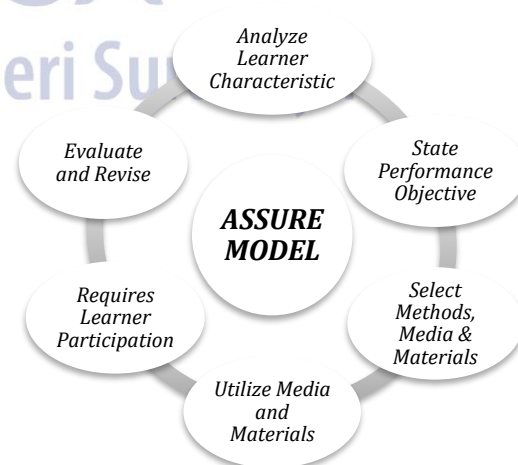
krama atau *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Dalam media ini terdapat sajian materi, kamus *cilik*, tantangan, hukuman, dan pertanyaan-pertanyaan beserta jawabannya. Selain itu, terdapat kartu memuat kosakata-kosakata dalam ragam bahasa ngoko dan krama, juga terdapat tata cara atau pedoman dalam penggunaannya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu papan kayu dan dibuat seperti pada catur sehingga terdapat ruang sebagai penyimpanan komponen permainan *JAVANOPOLY* seperti dadu, pion, dan kartu-kartu.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Javanese Monopoly (JAVANOPOLY)* untuk Pembelajaran *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *JAVANOPOLY* yang valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang akan dikembangkan yaitu media *JAVANOPOLY* untuk pembelajaran bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran dan mengetahui hasil pengujian dari produk tersebut.

Prosedur penelitian ini dilakukan sesuai dengan alur model ASSURE. Enam tahapan pada model ASSURE yaitu (1) *Analyze Learner Characteristic*, (2) *State Performance Objective*, (3) *Select Methods, Media & Materials*, (4) *Utilize Media and Materials*, (5) *Requires Learner Participation*, dan (6) *Evaluate and Revise*. Tahapan tersebut digambarkan pada gambar bagan berikut.



Gambar 1. 1 Tahapan Model ASSURE

Tahap *Analyze Learner Characteristic* (menganalisis karakteristik pembelajar). Dalam hal ini akan dilakukan analisis karakteristik peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar peserta didik. Tahap *State Performance Objective* (menentukan kompetensi pembelajaran), tahap ini dilaksanakan untuk memberikan batasan yang jelas terkait harapan dan tujuan proses pembelajaran. Artinya, pada tahapan ini ditentukan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun sikap yang akan dimiliki peserta didik sesudah dilakukannya proses pembelajaran. Tahap *Select Methods, Media & Materials* (memilih metode, media, dan bahan pembelajaran), yaitu penentuan materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, diikuti dengan pemilihan metode yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pemilihan dan/atau desain media untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu *Utilize Media and Materials* (memanfaatkan media dan bahan). Tahap ini akan memanfaatkan media, dan materi yang sudah disiapkan di tahap sebelumnya. Artinya, tahap ini adalah tahap digunakannya media *JAVANOPOLY* oleh pendidik dan peserta didik. Namun, perlu dilakukan uji validasi ahli terlebih dahulu sebelum memanfaatkan media tersebut. Tahap *Requires Learner Participation* (melibatkan peserta didik), pada tahap ini akan memanfaatkan media yang telah dikembangkan, yaitu media *JAVANOPOLY*. Tahap *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi), dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media *JAVANOPOLY*. Hasil tanggapan peserta didik, masukan, kritik dan saran yang didapatkan dari pengujian atau ahli akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi dan perbaikan untuk peningkatan kualitas media *JAVANOPOLY*.

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VI di SD Muhammadiyah 11 Surabaya tahun ajaran 2023/2024 sebagai subyek uji coba. Dipilihnya sekolah ini sebagai subjek penelitian karena ditemukan permasalahan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap *unggah-ungguh* bahasa Jawa khususnya pada jenjang kelas IV.

Pengujian dilakukan dengan uji coba skala kecil dan uji skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 12 peserta didik pada kelas IV Al-Buruuj yang dipilih secara acak, sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada 26 peserta didik kelas IV At-Thoriq. Pemilihan kelas ini didasarkan pada permasalahan yang muncul di kelas tersebut. Tujuan dilakukannya uji coba yaitu untuk melihat keterbatasan dan kelayakan media yang dibuat.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli media dan ahli materi, hasil angket respon pengguna produk (pendidik dan peserta didik), serta hasil tes peserta didik yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media

JAVANOPOLY dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara, saran dan tanggapan dari para ahli, pendidik, dan peserta didik. Data-data tersebut digunakan untuk mengetahui media *JAVANOPOLY* yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran atau masih perlu diperbaiki.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar angket respon pengguna, dan lembar tes. Data yang didapatkan berupa yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Analisis dan pengolahan data dilakukan menggunakan aplikasi MAXQDA dan SmartPLS. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data observasi, wawancara, dan masukan para ahli. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil pengisian lembar angket validasi, angket respon dan tes. Analisis validitas media diukur menggunakan skala likert (1-5) berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

(Sugiyono, 2022)

Data hasil validasi tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2022)

Keterangan:

P = Persentase hasil validasi

Selanjutnya hasil persentase yang diperoleh tersebut diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan dengan didasarkan pada kriteria kevalidan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk

Persentase	Kriteria
24% - 43%	Tidak valid
44% - 62%	Kurang valid
63% - 81%	Valid
82% - 100%	Sangat valid

(Sugiyono, 2022)

Analisis kepraktisan dan keefektifan didapatkan dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik. Data angket respon pendidik diukur dengan skala *likert* yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Analisis kepraktisan dan keefektifan dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2022)

Keterangan:

P = Persentase hasil kepraktisan atau keefektifan

Untuk memudahkan interpretasi tingkat kepraktisan atau keefektifan, nilai pada skala diubah sesuai kriteria berikut.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan atau Keefektifan

Persentase	Kriteria
80,1 % - 100 %	Sangat Praktis/Efektif
60,1 % - 80 %	Praktis/Efektif
40,1 % - 60 %	Cukup
20,1 % - 40 %	Tidak Praktis/Efektif
≤ 20 %	Sangat Tidak Praktis/Efektif

(Riduwan, 2023)

Berdasarkan hal tersebut, maka media *JAVANOPOLY* dapat dinyatakan praktis jika persentase rata-rata ≥ 60,1 %.

Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Penganalisisan dilakukan dengan perhitungan N-Gain untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Riduwan, 2023)

Keterangan:

⟨g⟩ : Skor N-gain

Hasil perhitungan dikategorikan dengan kriteria kualitatif berdasarkan kriteria N-Gain sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria N-Gain

Skor	Kriteria
0,71 – 1,00	Tinggi
0,31 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Rendah
0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 – 0,00	Terjadi penurunan

(Riduwan, 2023)

Kriteria pada tabel tersebut menentukan tingkat keefektifan produk yang dikembangkan yaitu media *JAVANOPOLY*. Media *JAVANOPOLY* dapat dinyatakan efektif jika hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai N-Gain > 0,30 dengan kategori sedang atau tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan media *JAVANOPOLY* untuk pembelajaran *unggah-unggah* bahasa Jawa peserta didik kelas IV sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Penelitian yang telah dilakukan berpedoman pada model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan yaitu *Analyze Learner Characteristic*, *State Performance Objective*, *Select Methods*, *Media & Materials*, *Utilize Media and Materials*, *Requires Learner Participation*, dan *Evaluate and Revise*.

Tahap pertama yaitu *Analyze Learner Characteristic* (menganalisis karakteristik pembelajar). Tahap ini dilakukan analisis karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar peserta didik. Pada umumnya, peserta didik kelas IV SD berusia sekitar 9 atau 10 tahun. Pada usia ini peserta didik mulai dapat membangun hubungan atau interaksi yang lebih kompleks dengan teman-teman sekelasnya. Mereka cenderung lebih suka berinteraksi sosial, dapat merespon baik terhadap pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan menantang. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam bermain permainan bersama teman sebaya. Pada usia ini, mereka mulai mengeksplorasi dunia sosial dengan lebih aktif dan permainan menjadi sarana yang sangat menarik bagi mereka untuk berinteraksi dan berkolaborasi.

Selanjutnya, berdasarkan analisis kemampuan awal yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami beberapa kata atau kalimat sederhana dalam bahasa Jawa yang digunakan dalam konteks sehari-hari. Peserta didik juga mampu berbicara bahasa Jawa menggunakan ragam Ngoko tetapi masih kesulitan dalam berbicara dengan ragam Krama karena mereka kebingungan dalam penerapannya yang harus sesuai aturan.

Sementara itu, hasil pengisian angket gaya belajar yang telah diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik memiliki gaya belajar yang cenderung pada visual dan kinestetik. Oleh karena itu, akan dikembangkan suatu media yang menggabungkan antara indera mata dengan kegiatan yang melibatkan aktivitas motorik.

Tahap kedua yaitu *State Performance Objective* (menentukan kompetensi pembelajaran). Rangkaian tujuan pembelajaran yang dibuat merujuk pada capaian pembelajaran pada fase B mata pelajaran Bahasa Jawa sesuai kurikulum yang digunakan pada SD Muhammadiyah 11 Surabaya yaitu kurikulum merdeka. Capaian pembelajaran yang harus dicapai yaitu peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/ gestur menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai *unggah-ungguh basa*. Adapun tujuan pembelajarannya yaitu melalui permainan *JAVANOPOLY*, peserta didik dapat menerapkan *unggah-ungguh basa* Jawa dalam teks percakapan dengan tepat, berkomunikasi secara sederhana sesuai dengan *unggah-ungguh basa* dengan baik.

Tahap selanjutnya yaitu *Select Methods, Media & Materials* (memilih metode, media, dan bahan pembelajaran). Pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Adapun metode yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan media *JAVANOPOLY* yaitu metode diskusi, permainan, dan tanya jawab.


Selanjutnya dalam pemilihan materi/bahan ajar, peneliti memodifikasi materi yang tersedia dengan mengembangkannya sesuai ranah peserta didik. Peneliti mengumpulkan berbagai informasi terkait *unggah-ungguh*, mulai dari kosakata, aturan, hingga susunan kalimatnya. Hal ini dilakukan agar dalam media *JAVANOPOLY* kaya akan kosakata dan pertanyaan yang beragam.

Sementara itu, media yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media yang dipilih adalah media berbasis permainan yaitu *JAVANOPOLY*. Media *JAVANOPOLY* memuat beragam kosakata dalam bahasa Ngoko dan Krama serta pertanyaan mengenai aturan pamakaiannya. Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik dan berbudaya. Pemilihan media permainan ini dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jawa sehingga mereka dapat belajar secara menyenangkan juga mampu memahami materi dengan lebih mudah.

Perancangan awal dalam pembuatan media pembelajaran *JAVANOPOLY* adalah desain produk menggunakan aplikasi “Canva”. Komponen dari media *JAVANOPOLY* yaitu papan permainan, dadu, pion, *kretu papan*, *kretu pitakon*, *kretu ijo*, *kretu abang*, *lintang*, *pasinaon*, dan kamus *cilik basa jawa*. Adapun desain dari komponen media *JAVANOPOLY* adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Desain Media *JAVANOPOLY*

Desain		Keterangan	
Papan Permainan			
		Tampilan permukaan papan media <i>JAVANOPOLY</i> . Terdapat 35 petak yang memuat petak <i>miwiti</i> , kosakata ragam ngoko, <i>tandha ijo</i> , <i>tandha abang</i> , <i>buka kamus cilik</i> , <i>pasinaon</i> , <i>boom</i> , dan <i>pungkasan</i>	
Pion atau Bidak Permainan			
		Pion dengan tampilan karakter yang ber-busana adat Jawa Timur yang terdiri dari baju pesa'an, baju cak yuk, dan baju bangkalan.	
Kartu-kartu			
<i>Kretu Papan</i>	<i>Kretu Pitakon</i>	<i>Kretu Ijo</i>	<i>Kretu Abang</i>
Tampak Depan			
			
Tampak Belakang			
			
Kamus Cilik			
		Buku yang berisi kosakata bahasa jawa, ragam ngoko, krama madya hingga krama inggil.	
Pasinaon			
		<i>Pasinaon</i> merupakan lembaran yang memuat penjelasan materi tentang penggunaan <i>unggah-ungguh basa</i> .	

Buku Panduan	
	Buku <i>panduan</i> berisi mengenai komponen, cara bermain, aturan dalam permainan <i>JAVANOPOLY</i>

Tahap selanjutnya yaitu *Utilize Media and Materials* (pemanfaatan media dan bahan pembelajaran). Pada tahap ini akan dilakukan *review* atau pengujian oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. dengan hasil sebagai berikut

Tabel 7. Hasil Validasi Media

Keterangan	Persentase Skor	Kategori
Validasi Media	91,4%	Sangat Valid

Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan rumus berikut


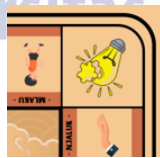


$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{96}{105} \times 100\%$$

$$P = 91,4 \%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, media *JAVANOPOLY* dinyatakan **sangat valid** karena telah memperoleh persentase sebesar 91,4%. Validator juga memberikan saran atau masukan yaitu lebih memperhatikan kerapian dan ada beberapa peletakan gambar yang diubah sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Revisi pada Ahli Media

Masukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Posisi gambar lampu pada pojok dimiringkan		
Perubahan bentuk tulisan "JAVANOPOLY" dan penataan gambar dibuat lebih simpel		

Selanjutnya yaitu validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Heru Subrata, M.Si. selaku dosen PGSD yang mengampu mata kuliah bahasa Jawa. Berikut hasil validasi oleh ahli materi

Tabel 9. Hasil Validasi Materi

Keterangan	Persentase skor	Kategori
Validasi Materi	81,1%	Valid

Hasil validasi tersebut diperoleh melalui perhitungan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{90} \times 100\%$$

$$P = 81,1 \%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka materi dalam media *JAVANOPOLY* termasuk dalam kategori **valid** untuk pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa karena memperoleh persentase sebesar 81,1 %.

Pada validasi oleh ahli materi ini mendapatkan masukan dan diperoleh hasil perbaikan sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Revisi pada Validasi Materi

Masukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Kata "langkah" diganti menjadi "lambah"		
Kata "penjara" pada kartu dan buku panduan diubah menjadi "pakunjaran"	 	 
Kata "dhateng" diubah menjadi "dugi"		
Penukaran posisi kata "sare" dan "tilem" pada kretu papan		

Rancangan yang telah direvisi ini akan diuji cobakan kepada pengguna media yaitu peserta didik dalam skala kecil dan besar.

Selanjutnya yaitu tahap *Requires Learner Participation* (melibatkan peran peserta didik). Tahap ini menggunakan draft 2 yang merupakan hasil revisi dari tahap uji coba ahli. Untuk itu, pada tahap ini dilakukan uji coba dengan skala kecil kemudian dilanjutkan uji coba skala besar untuk menilai apakah media *JAVANOPOLY* yang telah melalui tahap uji coba ahli dapat digunakan dalam pembelajaran secara layak.

Pengambilan data uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 12 peserta didik kelas IV Al-Buruuj. Kemudian pada skala besar dilakukan terhadap 26 peserta didik kelas IV At-Thoriq. Untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media *JAVANOPOLY*, peserta didik diminta untuk mengisi angket di akhir pembelajaran.

Tingkat keefektifan media *JAVANOPOLY* pada angket menggunakan skala Likert 1-4. Setelah diketahui, total skor angket peserta didik pada skala kecil yaitu 356 dan skor maksimal 384, sedangkan pada skala besar diperoleh 752 dari skor maksimal 832, maka

Hasil Angket Keefektifan Peserta Didik (Skala Kecil)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{356}{384} \times 100\%$$

$$P = 92,7 \%$$

Hasil Angket Keefektifan Peserta Didik (Skala Besar)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{752}{832} \times 100\%$$

$$P = 90,4 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka media *JAVANOPOLY* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, peserta didik juga mengerjakan *pretest* sebelum dilakukannya pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan *JAVANOPOLY* untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajarnya. Adapun perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dalam uji coba skala kecil dan besar adalah sebagai berikut

Tabel 11. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Skala Kecil

Total Skor <i>Pretest</i>	Total Skor <i>Posttest</i>	Total Skor Ideal
495	935	1200

$$\langle g \rangle = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$\langle g \rangle = \frac{(935 - 495)}{(1200 - 495)}$$

$$\langle g \rangle = \frac{(440)}{(705)}$$

$$\langle g \rangle = 0,62$$

Perolehan hasil skor *pretest* dan *posttest* dihasilkan bahwa nilai n-gain pada uji skala kecil yaitu sebesar 0,62 sehingga termasuk dalam kategori sedang.

Selanjutnya yaitu hasil *pretest* dan *posttest* pada skala besar sebagai berikut

Tabel 12. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Skala Besar

Total Skor <i>Pretest</i>	Total Skor <i>Posttest</i>	Total Skor Ideal
1.325	2.115	2600

$$\langle g \rangle = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$\langle g \rangle = \frac{(2.115 - 1.325)}{(2600 - 1.325)}$$

$$\langle g \rangle = \frac{(790)}{(1.275)}$$

$$\langle g \rangle = 0,62$$

Hasil n-gain diperoleh skor sebesar 0,62. Hal ini menunjukkan bahwa media *JAVANOPOLY* layak digunakan untuk pembelajaran *unggah-unggah basa* Jawa karena hasil n-gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang.

Kemudian, untuk kepraktisan media *JAVANOPOLY* diketahui total skor angket peserta didik pada skala kecil yaitu 320 dan total skor maksimal 336 skor. Sedangkan, pada skala besar diketahui total skor angket peserta didik 656 skor dan total skor maksimal 728 skor. Maka:

Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik (Skala Kecil)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{320}{336} \times 100\%$$

$$P = 95,2 \%$$

Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik (Skala Besar)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{656}{728} \times 100\%$$

$$P = 90,1 \%$$

Selain pada peserta didik, angket kepraktisan juga diberikan kepada pendidik dengan perolehan skor 64 dari skor maksimal 68 maka,

Hasil Angket Kepraktisan oleh Pendidik

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{68} \times 100\%$$

$$P = 94,1 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor angket respon terhadap kepraktisan media *JAVANOPOLY* oleh peserta didik dan pendidik, angket peserta didik mendapatkan perolehan skor sebesar 95,2% pada skala kecil dengan kategori **sangat praktis** dan 90,1% pada skala besar dengan kategori **sangat praktis**, serta angket pendidik sebesar 94,1% dengan kategori **sangat praktis** sehingga media *JAVANOPOLY* dapat dikatakan layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap terakhir yaitu *Evaluate and Revise*. Evaluasi dilakukan disetiap tahapan pengembangan. Kegiatan evaluasi juga didasarkan dari hasil validasi para ahli dan pelaksanaan uji coba yang meliputi hasil belajar dan respon peserta didik. Media *JAVANOPOLY* telah direvisi agar menjadi layak digunakan.

Hasil penelitian pada setiap tahap pengembangan menunjukkan bahwa media *JAVANOPOLY* memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang baik, serta efektif dalam pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Namun, terlepas dari tahapan pengembangan telah dilakukan, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media *JAVANOPOLY* agar lebih baik dan lebih bermutu dalam konteks pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa media *Javanese Monopoly* atau *JAVANOPOLY* untuk pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di kelas IV SD. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami penerapan *unggah-ungguh basa* Jawa dengan lebih mudah. Diharapkan juga dapat membantu melatih peserta didik untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa yang sesuai dengan tingkat tuturnya. Media ini dirancang dengan sebaik mungkin untuk menarik minat peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan bermakna. Sebab, media pembelajaran yang baik dan menarik merupakan salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Febrita & Ulfah, 2019). Hal ini dapat memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran mudah tercapai apabila

menggunakan media yang tepat karena dapat menciptakan pembelajaran lebih bermakna (Sukmawarti, 2021).

Kevalidan media *JAVANOPOLY* ini didapat dari hasil validasi oleh validator media dan materi. Media perlu divalidasi untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran (Jari dkk., 2020). Kriteria kevalidan media dan materi didasarkan pada skala kevalidan menurut (Sugiyono, 2019) yang menyatakan bahwa suatu media dianggap valid jika mendapatkan persentase lebih dari 61% dan sangat valid jika mendapatkan persentase antara 81% hingga 100%. Media *JAVANOPOLY* mendapatkan perolehan skor validasi ahli materi dengan persentase 91,4% sehingga media *JAVANOPOLY* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Proses validasi media ini mendapatkan beberapa saran dan masukan dari validator. Hal ini dilakukan memastikan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan berkualitas (Mardhiyah, 2022). Adapun masukan dari ahli media yaitu lebih memperhatikan kerapian dan mempertimbangkan tata letak desain pusat (bagian tengah). Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan tersebut agar dapat tercipta media yang baik dan mampu membantu peserta didik dalam memudahkan memahami materi. Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Isnaeni & Hildayah, 2020) media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik, tetapi juga membantu peserta didik dalam memperoleh informasi dan pesan yang mereka butuhkan.

Selain dilakukan oleh ahli media, validasi juga dilakukan oleh ahli materi. Ahli materi menilai isi media, penyajian, dan bahasa (Maesyarah & Insani, 2021). Hasil validasi materi memperoleh skor sebesar 81,1% yang termasuk dalam kategori sangat valid atau layak digunakan. Hasil validasi materi mendapatkan saran atau masukan dari validator yaitu melakukan perbaikan terkait dengan konsistensi dalam penggunaan bahasa Jawa dan harus lebih memperhatikan penggunaan tingkat bahasa Jawa. Masukan validator tersebut digunakan untuk perbaikan terhadap materi dalam media *JAVANOPOLY* agar dapat disajikan dengan lebih baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sebagaimana (Dewi dkk., 2021) menyatakan bahwa materi dan media harus selaras agar dapat tercipta media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembuatan media *JAVANOPOLY*, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, gaya belajar, dan tingkat pemahaman. Pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik karena hal ini penting sebagai pedoman dalam merancang strategi pembelajaran (Septianti & Afiani, 2020). Melalui analisis tersebut, dapat memudahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih

bermakna dan efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Dewi, 2022)

Setelah itu, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai juga dianalisis dengan cermat untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat secara efektif mendukung pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas dan terukur, sehingga rancangan konten dalam media dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran pula (Wibowo, 2023). Media *JAVANOPOLY* dirancang sedemikian rupa agar mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik, mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan jelas, menarik perhatian, serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dibuat telah dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, sehingga mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif, bermakna, dan relevan bagi peserta didik.

Keefektifan media *JAVANOPOLY* diperoleh dari hasil angket keefektifan yang diisi oleh peserta didik. Angket keefektifan disusun dengan berpedoman pada efektivitas menurut Slavin yang terdiri atas kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif atau motivasi belajar, dan waktu (Faizah, 2017; Waldiasih & Subrata, 2018). Berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh persentase skor sebesar 92,7% pada uji skala kecil dan 90,4% pada uji skala besar, maka respon peserta didik dinyatakan positif dan media *JAVANOPOLY* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan.

Efektivitas pembelajaran menurut teori Slavin, merujuk pada kualitas pembelajaran yang menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga untuk mengukur keefektifan pembelajaran dapat dilihat dengan seberapa banyak informasi yang berhasil diterima oleh peserta didik (Sendi & Susanti, 2021). Penting bagi guru untuk memperhatikan tingkat pencapaian peserta didik sehingga pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal. Respon peserta didik yang mencerminkan motivasi belajar menunjukkan peran penting guru dalam meningkatkan motivasi mereka untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Pembelajaran akan menjadi efektif ketika peserta didik memiliki motivasi yang tinggi (Susanti, 2020). Selain itu, manajemen waktu yang efektif juga penting selama proses pembelajaran dan penyelesaian tugas agar materi dapat disampaikan secara efisien (Syifa & Subrata, 2021).

Selain itu, peserta didik juga mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan sedang pada hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor n-gain 0,62. Oleh karena itu, uji coba dilanjutkan ke skala besar dengan 26 subjek penelitian. Hasil uji coba skala besar juga menunjukkan peningkatan

sedang dengan skor n-gain 0,62. Berdasarkan hasil ini, media *JAVANOPOLY* dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa karena meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendapat (Citra & Rosy, 2020) mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa keefektifan media dapat diukur dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Jika hasil belajar peserta didik meningkat, maka media tersebut dapat dianggap efektif dan sebaliknya.

Hasil *pretest* menunjukkan banyaknya peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan bahasa Indonesia. Hal ini mungkin terjadi karena minimnya kosakata yang dimiliki peserta didik dalam bahasa Jawa. Peserta didik kurang terbiasa menggunakan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari atau kurang mendapat kesempatan untuk berlatih dan memperluas kosakata bahasa Jawa mereka. Sebagaimana penelitian (Subrata dkk., 2022) yang menyatakan bahwa bahasa yang digunakan peserta didik pada umumnya adalah bahasa Indonesia, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan bahasa Jawa. Hal ini menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa Jawa, karena kemampuan menggunakan kosakata yang tepat adalah salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa (Hendri, 2017). Kualitas kosakata yang dimiliki peserta didik memiliki dampak signifikan pada empat keterampilan bahasa utama yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, karena kosakata merupakan pondasi dari pemahaman bahasa itu sendiri (Kurnia & Lestari, 2018).

Namun, setelah penggunaan media *JAVANOPOLY*, terjadi perubahan yang positif pada peserta didik dalam menggunakan bahasa Jawa. Media *JAVANOPOLY* berhasil memperkenalkan kosakata bahasa Jawa secara interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga memotivasi mereka untuk memperluas pemahaman mereka terkait bahasa Jawa. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan bahwa peserta didik sudah mengalami kemajuan yaitu mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa Jawa. Meskipun jawabannya belum sepenuhnya sempurna, tetapi hal tersebut sudah menunjukkan adanya perkembangan yang baik dalam kemampuan mereka. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan media *JAVANOPOLY* berpengaruh positif dalam proses pembelajaran bahasa Jawa.

Dengan demikian, adanya perubahan hasil belajar pada *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa media *JAVANOPOLY* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Jawa. Meskipun hasilnya belum sempurna, namun adanya progres positif dalam kemampuan peserta didik menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran seperti ini dapat membantu

mengatasi tantangan dalam pembelajaran bahasa Jawa, termasuk dalam hal memperluas kosakata dan meningkatkan kefasihan peserta didik dalam penggunaan bahasa tersebut.

Selain itu, perubahan yang terjadi antara hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap *unggah-ungguh basa* Jawa. Pada *pretest*, banyak peserta didik yang cenderung belum mampu menjawab pertanyaan dengan benar terkait penggunaan *unggah-ungguh* basa. Namun, pada *posttest*, terlihat bahwa peserta didik sudah mampu memahami *unggah-ungguh basa* dan menjawab pertanyaan dengan benar. Meskipun jawaban-jawaban mereka belum sepenuhnya benar dan tepat, tetapi kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa secara lebih baik sudah mulai terlihat.

Kepraktisan media pembelajaran merupakan kemampuan media untuk digunakan dengan mudah dan efisien oleh pengguna, baik peserta didik maupun pendidik. Sebagaimana (Milala dkk., 2022; Nabila dkk., 2021) bahwa kepraktisan dalam konteks media pembelajaran merujuk pada kemudahan penggunaan oleh peserta didik dan pendidik, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas dalam proses belajar.

Kepraktisan media *JAVANOPOLY* diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dan pendidik. Sebagaimana yang menyatakan bahwa. Angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 95,2% dan pada uji coba skala besar mendapatkan persentase 90,1%. Sementara itu, hasil angket respon pendidik memperoleh persentase skor 94,1%. Dengan demikian, media *JAVANOPOLY* dapat dinyatakan sebagai media yang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan angket respon peserta didik yang digunakan sebagai instrumen penelitian, kepraktisan media berfokus pada beberapa aspek seperti daya tarik, penyajian, dan efisiensi (Alwi dkk., 2020). Daya tarik media mencakup aspek visual seperti gambar dan warna yang ditampilkan. Peserta didik menilai bahwa media ini memiliki daya tarik yang baik, yang memotivasi mereka untuk belajar. Isi media, mencakup materi yang dijelaskan dalam media tersebut. Materi yang didukung oleh aspek visual yang baik memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kemudahan penggunaan media, merujuk pada penggunaan yang intuitif dan sederhana. Sejalan dengan (Yuliani & Winata, 2017) yang menyatakan kemudahan penggunaan artinya media yang digunakan mudah diperoleh. Penggunaan media, berkaitan dengan kemudahan dalam mengakses dan memiliki instruksi yang jelas, ini akan memudahkan peserta didik dalam penggunaan media.

Dalam angket respon yang diisi peserta didik, terdapat tanggapan, pesan atau kesan yang mereka tuliskan pada kolom yang tersedia. Pada kolom tersebut, beberapa peserta didik di antaranya memberi tanggapan bahwa media permainan yakni *JAVANOPOLY* menarik, seru, dan tidak membosankan. Bahkan, terdapat peserta didik yang menjelaskan bahwa sebenarnya ia tidak menyukai pelajaran Bahasa Jawa, tetapi karena dibuat dalam bentuk permainan, menjadikan ia suka dan tertarik untuk belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dengan media yang dikemas dalam bentuk permainan. Sejalan dengan pendapat (Kurniawati dkk., 2021), penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar karena jiwa anak adalah jiwa bermain. Elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Wibowo, 2023).

Media *JAVANOPOLY* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan media ini yaitu mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan monopoli dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi (Fadilah dkk., 2022). Media *JAVANOPOLY* sebagaimana permainan monopoli lainnya dapat menumbuhkan sikap positif pada peserta didik. Monopoli dapat melatih peserta didik dalam hal kreativitas, kerja sama tim, persaingan antar kelompok, keberanian berpendapat, berpikir kritis, dan jiwa sportivitas (Rahmadani dkk., 2023). Dalam media *JAVANOPOLY* juga terdapat beberapa tantangan bermain peran menggunakan bahasa Jawa yang sesuai *unggah-ungguh*. Oleh karena itu, adanya media ini juga dapat melatih peserta didik untuk dapat berbicara menggunakan bahasa Jawa. Namun, yang menjadi kekurangan media *JAVANOPOLY* yaitu selama pelaksanaan harus didampingi dan diawasi oleh orang yang paham terkait penggunaan *unggah-ungguh basa* Jawa.

Selama penelitian dilakukan, ditemukan bahwa peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan keaktifan yang lebih tinggi ketika menggunakan media *JAVANOPOLY* dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media tersebut. Sebagaimana (Hendratno dkk., 2022) yang mengungkapkan bahwa peserta didik yang menggunakan media dalam pembelajarannya akan jauh lebih aktif daripada peserta didik yang tidak menggunakan media sama sekali. Keaktifan dan antusiasme peserta didik tersebut mengindisikan bahwa mereka tertarik dengan media yang digunakan (Narestuti dkk., 2021). Semakin baik penggunaan media yang dilakukan, maka semakin tinggi antusiasme dan partisipasi peserta didik saat

pembelajaran, sehingga kualitas hasil belajar dapat meningkat (Subrata dkk., 2022).

Pembelajaran dengan media *JAVANOPOLY* dilakukan secara kelompok atau kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif memungkinkan peserta didik untuk saling bekerjasama, berdiskusi, dan berkolaborasi (Subrata dkk., 2024). Peserta didik juga terlibat aktif dalam permainan *JAVANOPOLY* dan merasa tertantang untuk mencapai kemenangan, sehingga keaktifan mereka dalam pembelajaran terdistribusi secara merata. Hal ini karena untuk mencapai kemenangan harus terdapat kekompakan diantara sesama pemain. Pembelajaran melalui permainan menawarkan pengalaman interaktif yang memperkuat kerjasama, komunikasi, dan interaksi peserta didik dengan membangkitkan motivasi belajar melalui khayalan, tantangan, dan keingintahuan (Irwan dkk., 2019).

Selain itu, peserta didik tidak merasa bosan selama permainan, bahkan merasa bahwa waktu yang diberikan untuk bermain terlalu singkat. Beberapa peserta didik juga menunjukkan rasa keingintahuannya dengan bertanya kepada pendidik ataupun temannya jika ada hal yang membuat mereka bingung, baik terkait *JAVANOPOLY* atau *unggah-ungguh basa*. Sebagaimana (Rukmi dkk., 2023) yang menjelaskan bahwa salah satu ciri anak sekolah dasar adalah mempunyai keingintahuan yang tinggi. Oleh karena itu, mereka akan memiliki dorongan alami untuk mengeksplorasi pengetahuannya dengan bertanya atau mencari pemahaman tentang segala hal yang menarik minat mereka.

Sebagian peserta didik yang sebelumnya kurang paham dengan kosakata bahasa Jawa mengalami peningkatan pemahaman, terutama terhadap beberapa kosakata yang familiar dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbicara dalam bahasa Jawa juga meningkat, meskipun beberapa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam pengucapan kosakata tersebut. Hariadi (2019) mengungkapkan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa adalah untuk melatih keterampilan peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Jawa. Oleh karena itu, meskipun beberapa peserta didik mengalami kesulitan pengucapan kosakata, tetapi dengan bantuan media *JAVANOPOLY*, peserta didik akan terbiasa untuk melafalkan kosakata bahasa Jawa sehingga nantinya akan dapat membantu mengasah kemampuannya untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa dengan baik (Purwandani, 2022).

Peserta didik memiliki tingkat kemampuan pemahaman dan karakteristik yang berbeda-beda (Hafizha dkk., 2022). Dengan beragam tingkat kemampuan dalam memahami atau menyerap materi, respon atau pemahaman setiap peserta didik menjadi berbeda pula. Namun, peserta didik yang awalnya memiliki pemahaman bahasa yang

terbatas tidak selalu tertinggal dari peserta didik lainnya. Melalui kebiasaan menggunakan bahasa Jawa dengan baik, peserta didik yang awalnya mungkin kurang lancar akan secara bertahap mengikuti perkembangan teman-temannya yang sudah mahir dalam berbicara, karena pembiasaan dalam menggunakan bahasa Jawa yang baik. Sejalan dengan (Maghfirotnun & Robik, 2021) yang menjelaskan bahwa pembiasaan cocok dan sesuai untuk pendidikan anak, termasuk dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *JAVANOPOLY* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Media tersebut dinyatakan layak dengan memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis.

Media *JAVANOPOLY* dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media diperoleh 91,4% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 81,1% dengan kategori valid.

Media *JAVANOPOLY* dinyatakan efektif berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap keefektifan media dengan perolehan persentase sebesar 90,4% sehingga media *JAVANOPOLY* dinyatakan sangat efektif. Selain itu, nilai *n-gain* yang didapat yakni sebesar 0,62 atau terjadi peningkatan sedang, sehingga media *JAVANOPOLY* dapat dinyatakan efektif untuk digunakan pada pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa pada kelas IV SD.

Media *JAVANOPOLY* juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon pengguna yaitu peserta didik dan pendidik setelah melakukan uji coba penggunaan media *JAVANOPOLY* dalam pembelajaran bahasa Jawa. Hasil angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 90,1% dan hasil respon pendidik memperoleh persentase sebesar 94,1% dengan kategori sangat praktis

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *JAVANOPOLY* untuk pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa pada kelas IV SD yang telah dilakukan, diberikan beberapa saran yakni sebaiknya lebih memperhatikan kondisi pembelajaran agar tidak terjadi kekaduahan karena media ini berupa permainan. Disarankan untuk menciptakan fitur yang mengatur tingkat kesulitan dan aturan permainan yang jelas sehingga pengguna (peserta didik) dapat fokus pada pembelajaran bahasa Jawa tanpa terganggu oleh keributan atau kekecauan yang mungkin terjadi saat bermain.

Selain itu, pengaturan durasi penggunaan media juga perlu diperhatikan agar tidak berlangsung terlalu lama (*overtime*). Dengan menetapkan batasan waktu yang sesuai untuk setiap sesi permainan, peserta didik dapat menjaga keseimbangan antara belajar dan bermain. Dengan begitu, peserta didik tetap dapat belajar bahasa Jawa secara efektif tanpa terlalu terkait pada waktu yang berlebihan sehingga pengalaman belajar mereka lebih terorganisir dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1).
- Alwi, Z., Ernaldia, E., & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Saintifik. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2312>
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(01), 154–164.
- Cahyadi, R. (2018). *Pembelajaran bahasa jawa dalam membentuk kesantunan berbahasa di MI Muhammadiyah Arenan kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga*. Isntitut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Dewantara, A., B, A., & Hamida, H. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, 1(1).
- Dewi, A. D., Mulyana, A., Ulfa, K., Riswanda, J., Handayani, T., Wicaksono, A., Engga Maretha, D., Sariwulan, M., Putri Anggun, D., Fuadiyah, diatul, Rahmawati, D., & Destiansari, E. (2021). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Jaringan Hewan Kelas XI DI SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2021 "Inovasi Dan Tantangan Pembelajaran Serta Riset Biologi Berbasis Islami Di Era Pandemi"*. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Dewi, R. (2022). Analisis Karakteristik Siswa Untuk Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 5(2).
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>
- Faizah, E. N. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Dengan Permainan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra*.
- Hafizha, D., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2022). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Gaya Belajar Siswa di SDN 020 Ridan Permai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 25–33. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p25-33>
- Hariadi, S. (2019). *Best Practice: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK Teks Wawancara Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas VIII*.
- Haryati, T., Suciptaningsih, O., & Widodo, S. (2017, October 26). Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang*.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Hendri, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5).
- Jais, A. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM). *Sabilarssyad*, 4(1).
- Jari, A., Istiqomah, I., & Taufiq, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google

- Sites pada Materi Program Linier. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(1).
- Khasanah, I. N., Putu Parmiti, D., & Gde Wawan Sudatha, I. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 202–211. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20292>
- Kurnia, N., & Lestari, R. (2018). Efektivitas Media “CORPATA” untuk Menambah Kosakata Anak Tunarungu Kelas 2 SD di SLB Dharma Bhakti Piyungan. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7(4).
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Maghfirotn, K., & Robik, M. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V Melalui Pembiasaan Berbahasa. *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 02(01). <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Makrifah, A. N., & Ciptaningsih. (2023). Analisis Problematika Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2).
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488.
- Milala, H. F., Joko, J., Endryansyah, E., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02).
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsjer/>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nadhiroh, U., & Setyawan, B. (2021). Peranan pembelajaran bahasa jawa dalam melestarikan budaya jawa. *Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1).
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Pratiwi, A. D., & Sumilah, S. (2020). Monopoly Game Of Aksara Jawa As Teaching Tool In Javanese Language Learning. *Elementary School Teacher*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/est.v3i1.27908>
- Purwandani, M. H. (2022). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Krama Inggil Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas 3 Di MI Terpadu Bina Putera Cendikia. IAIN Ponorogo.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstyia, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Riduwan. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rukmi, A. S., Istiq'faroh, N., Azizah, A. N., Pramudita, A. P., Aprilia, V., & Tien-Hsiang, M. L. (2023). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 132–142. <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p132-142>
- Sendi, O. A. M., & Susanti, E. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Mahasiswa IAIN Curup pada Masa Pandemi Covid-19. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6i2.3097>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Subrata, H. (2016). *Marsudi Basa Lan Sastra Jawi*. Zifatama.
- Subrata, H., Rachmadiyah, P., Indrawati, D., & Abidin, Z. (2024). TPCK Investigation of Javanese Language Learning in Indonesian Elementary Schools: Application of Technology and a Pedagogical Approach. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 07(01), 204–213. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i01-27>
- Subrata, H., Zuhdi, U., Dewi, H., & Vidiandari, W. (2022). Implementation of the “TANDUR” Model with Script Card Media in Learning Local Content in Regional Languages (Javanese) in Elementary Schools. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 02(12). <https://doi.org/10.55677/ijssers/V02I12Y2022-14>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 110–122. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>

- Sulaikha, N. A. (2019). Pembelajaran Integrasi Melalui Materi Tembang Dolanan Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa di MI Plus Al-Kautsar Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Elex Media Komputindo.
- Syifa, F. N., & Subrata, H. (2021). Efektivitas Media Gambar Seri Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9).
- Waldiasih, H. I., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Lagu Anak Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Sederhana Berbahasa Jawa Kelas III SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(13), 2405–2414.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Wulantika, G. A., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. *JPGSD (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 10(8), 1714–1725.
- Yuliani, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *L Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 27–33.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Zaidah, N. (2022). Upaya Guru Bahasa Jawa dalam Menerapkan Unggah-ungguh basa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas X Semester Gasal di SMA Negeri 3 Brebes. *Jisabda Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya P-ISSN*, 4(1), 2715–6281.

