



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ULAR TANGGA AKSARA JAWA EDUKATIF  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
BAHASA JAWA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI SEKARAN 02 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Ikka Nurlita**

**NIM 1401413019**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang" karya,

Nama : Ikka Nurlita

NIM : 1401413019

Program Studi : PGSD

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 15 Mei 2017

Dosen Pembimbing Skripsi 1

Dosen Pembimbing Skripsi 2



Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.  
NIP.198501152008122005



Masitah, S.Pd., M.Pd.  
NIP.195206101980032001

Mengetahui

Kepala Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP.196008201987031003

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang" karya,

Nama : Ikka Nurlita

NIM : 1401413019

Program Studi : PGSD

Telah dipertahankan dalam panitia sidang ujian skripsi program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari rabu, tanggal 24 Mei 2017.

Semarang, 24 Mei 2017

### Panitia Ujian

Ketua



Prof. Djunaidi Fudhin, M.Pd.  
NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Penguji,

Drs. Sukardi, M.Pd.

NIP. 195905111987031001

Pembimbing Utama,

Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.

NIP. 198501152008122005

Pembimbing Pendamping,

Masitah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195206101980032001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ikka Nurlita

NIM : 1401413019

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang” benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 17 Mei 2017



Ikka Nurlita

NIM.1401413019

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### **Moto**

*Seperti layaknya kehidupan, butuh sebuah media seperti Alquran,  
Begitupun ketika belajar, butuh media pembelajaran.*

*Kehidupan tanpa ilmu membawa arah menjadi tersesat,  
Belajar tanpa media, pembelajaran akan terhambat*

### **Persembahan**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Bapak Damiran, Ibu Kamisih, yang tidak henti – hentinya memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap kondisi apapun. Skripsi ini juga saya hadiahkan untuk Adik Amalia Maulida dan Ahmad Nursholikin, yang selalu membantu saya dalam penyusunan skripsi

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is a large, stylized yellow flower-like emblem with a central stem and two main branches, set against a white background. It is positioned behind the text of the dedication section.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Nurlita, Ikka.** 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., Masitah, S.P., M.Pd. 248. Hal.

Berdasarkan observasi yang sudah dilaksanakan di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang melalui data dokumentasi, wawancara, dan data nilai ulangan harian bahwa hasil belajar Bahasa Jawa rendah. Disebabkan oleh pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan guru. Terlebih untuk materi aksara jawa yang masih menggunakan media biasa yaitu media cetak aksara jawa. Sehingga memotivasi adanya suatu media pembelajaran yang membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran aksara jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa di SDN Sekaran 02 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan metode pengembangan *waterfall SDLC Youssef Bassil*. Tahapan pengembangan meliputi *Analysis, Design, Implementation, Testing, dan Maintenance*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Sekaran 02 Semarang yang menggunakan sampel jenuh untuk seluruh populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, data dokumentasi, *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Jawa yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji *t paired sampel* ditunjukkan dengan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = -7,080$  dan  $t_{tabel} 2,051$ ) dengan taraf signifikansi 0,5%, dan peningkatan rata-rata *N-gain* sebesar 0,73 dengan kategori tinggi.

Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif, efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang. Saran untuk penelitian ini, guru sebaiknya memberikan umpan balik disepanjang permainan ular tangga aksara jawa untuk melatih konsentrasi siswa dan mengetahui sejauh mana siswa paham terhadap materi.

**Kata kunci:** aksara jawa; bahasa jawa; pengembangan media; ular tangga.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karuniaNya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang” dengan lancar tanpa suatu halangan apapun. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

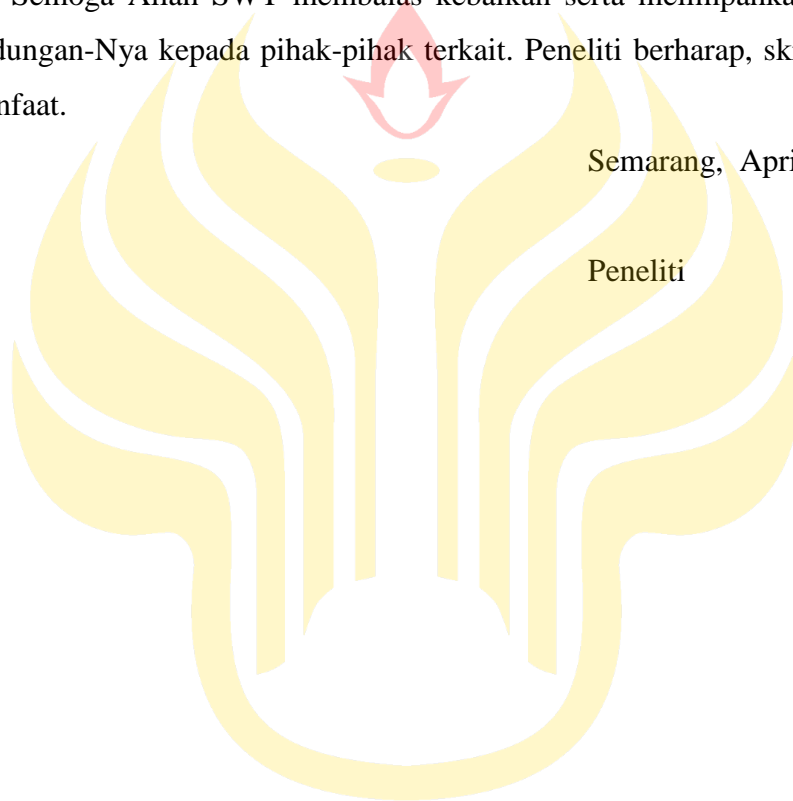
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan Skripsi
5. Masitah, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama penyusunan Skripsi
6. Drs. Sukardi, M.Pd., Ahli Materi Pengembangan Media, yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif yang dikembangkan
7. Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds., Ahli Media Pengembangan Media, yang telah memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif yang dikembangkan
8. Sumarlan, S.Pd., M.Pd., Kepala Sekolah Dasar Negeri Pecangaan 01, yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan uji coba soal penelitian
9. Ngatini, S.Pd., M.Pd., Kepala Sekolah Dasar Negeri Sekaran 02, yang telah memberikan ijin dan memberikan masukan dalam pelaksanaan penelitian Skripsi
10. Siti Barokah, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Sekaran 02, yang telah memberikan masukan selama penelitian Skripsi

11. Danang Fathul Muslim, Mahasiswa PGSD UNNES, yang telah membantu peneliti dalam membuat media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif
12. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan serta melimpahkan rahmat dan perlindungan-Nya kepada pihak-pihak terkait. Peneliti berharap, skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, April 2017

Peneliti



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	13
2.2 Kerangka Teoretis .....	19

2.2.1	Belajar .....	19
2.2.2	Pembelajaran .....	21
2.2.3	Hasil Belajar .....	22
2.2.4	Hakekat Bahasa.....	24
2.2.5	Bahasa Jawa .....	25
2.2.6	Aksara Jawa .....	27
2.2.7	Media Pembelajaran .....	29
2.2.8	Permainan .....	39
2.2.9	Permainan Ular Tangga .....	41
2.3	Kerangka Berpikir.....	43
2.4	Hipotesis .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian.....	46
3.2	Prosedur Penelitian .....	47
3.3	Subyek, Lokasi, dan Waktu Penelitian .....	51
3.4	Variabel Penelitian .....	53
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian .....	54
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas .....	61
3.8	Teknis Analisis Data .....	70
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	76
4.1.1	Perencanaan Produk .....	76

4.1.2	Hasil Produk .....	92
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk .....	103
4.1.4	Analisis Data Produk .....	104
4.1.5	Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa .....	115
4.1.6	Analisis Data Awal .....	118
4.1.7	Analisis Data Akhir.....	120
4.1.8	Analisis Tanggapan .....	121
4.2	Pembahasan .....	124
4.3	Implikasi .....	130
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	133
5.2	Saran .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>135</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>138</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Penelitian .....	53
Tabel 3.2	Kisi – Kisi Angket Kebutuhan Guru dan Siswa .....	55
Tabel 3.3	Kisi – Kisi Penilaian Ahli Materi dan Media .....	56
Tabel 3.4	Kisi – Kisi Tanggapan Guru dan Siswa .....	57
Tabel 3.5	Kisi – Kisi Wawancara Siswa .....	58
Tabel 3.6	Kisi – Kisi Wawancara Guru .....	59
Tabel 3.7	Hasil Penilaian Uji Coba Validitas Butir Soal .....	64
Tabel 3.8	Taraf Kesukaran Butir Soal .....	67
Tabel 3.9	Uji Daya Beda Butir Soal .....	69
Tabel 3.10	Hasil Klasifikasi Daya Beda Butir Soal .....	70
Tabel 3.11	Kriteria Penilaian Validasi Ahli .....	71
Tabel 3.12	Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa .....	72
Tabel 3.13	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar .....	73
Tabel 4.1	Kebutuhan Media Pembelajaran Aksara Jawa .....	79
Tabel 4.2	Kriteria Penilaian Ahli Media .....	104
Tabel 4.3	Kriteria Validasi Ahli Media .....	106
Tabel 4.4	Kriteria Penilaian Ahli Materi .....	111
Tabel 4.5	Kriteria Validasi Ahli Materi .....	113
Tabel 4.6	Rekap Hasil Belajar .....	117
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Data Pretest .....	119
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Data Postest .....	119
Tabel 4.9	Hasil Uji $t$ Paired Sampel.....	120

Tabel 4.10 Hasil N-gain .....	121
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Tanggapan Siswa Perindikator .....	121
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Tanggapan Guru Perindikator .....	123



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aksara Jawa <i>Nglegana</i> .....	28
Gambar 2.2 Pasangan Aksara Jawa .....	29
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Peneliti dalam Memecahkan Masalah .....	43
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir <i>Waterfall SDLC Youssef Bassil</i> .....	45
Gambar 3.1 Tahapan <i>Waterfall SDLC Youssef Bassil</i> .....	51
Gambar 3.2 Perhitungan Reliabilitas Soal .....	65
Gambar 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	84
Gambar 4.2 Desain Media Ular Tangga Aksara Jawa .....	88
Gambar 4.3 Desain Kartu Huruf .....	89
Gambar 4.4 Desain Kartu Soal .....	90
Gambar 4.5 Desain Kartu Jawaban .....	91
Gambar 4.6 Aturan Permainan Ular Tangga Aksara Jawa .....	94
Gambar 4.7 Media Ular Tangga Aksara Jawa .....	95
Gambar 4.8 Cover Kartu Huruf .....	96
Gambar 4.9 Isi Kartu Huruf .....	97
Gambar 4.10 Cover Kartu Soal .....	98
Gambar 4.11 Isi Kartu Soal .....	100
Gambar 4.12 Cover Kartu Jawaban .....	101
Gambar 4.13 Isi Kartu Jawaban .....	102
Gambar 4.14 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media .....	105
Gambar 4.15 Kartu Soal Sebelum di Revisi .....	107
Gambar 4.16 Cover dan Isi Kartu Soal Sesudah di Revisi .....	107

Gambar 4.17 Cover dan Isi Kartu Jawaban Sebelum di Revisi .....	108
Gambar 4.18 Cover dan Isi Kartu Jawaban Sesudah di Revisi .....	108
Gambar 4.19 Cover dan Isi Kartu Huruf Sebelum di Revisi .....	109
Gambar 4.20 Cover dan Isi Kartu Huruf Sesudah di Revisi .....	111
Gambar 4.21 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi .....	112
Gambar 4.22 Media Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Sebelum di Revisi .....	113
Gambar 4.23 Media Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Sesudah di Revisi .....	114
Gambar 4.24 Kartu Huruf, Kartu Jawaban, Kartu Soal Sebelum di Revisi .....	114
Gambar 4.25 Kartu Huruf, Kartu Jawaban, Kartu Soal Sesudah di Revisi .....	115
Gambar 4.26 Pembelajaran Kelompok Besar .....	116
Gambar 4.27 Pembelajaran Kelompok Kecil .....	117
Gambar 4.28 Diagram Hasil Belajar Siswa .....	118
Gambar 4.29 Diagram Penilaian Tanggapan Siswa .....	122
Gambar 4.30 Diagram Penilaian Tanggapan Guru .....	123
Gambar 4.31 Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Ular Tangga .....	126

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – kisi angket kebutuhan siswa dan kebutuhan guru .....	139
Lampiran 2 Angket Kebutuhan siswa dalam pembelajaran aksara jawa .....	140
Lampiran 3 Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	143
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru dalam Pembelajaran Aksara Jawa .....	146
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	149
Lampiran 6 Kisi – Kisi Uji Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi .....	152
Lampiran 7 Angket Uji Ahli Materi .....	153
Lampiran 8 Hasil Angket Uji Ahli Materi .....	155
Lampiran 9 Angket Uji Ahli Media .....	158
Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Media .....	160
Lampiran 11 Kisi – Kisi Instrumen Tanggapan Siswa dan Guru .....	163
Lampiran 12 Angket Tanggapan Siswa .....	164
Lampiran 13 Hasil Tanggapan Siswa .....	165
Lampiran 14 Angket Tanggapan Guru .....	166
Lampiran 15 Hasil Angket Tanggapan Guru .....	168
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	170
Lampiran 17 Analisis Data .....	214
Lampiran 18 Soal Uji Coba .....	222
Lampiran 19 Evaluasi Pretest .....	229
Lampiran 20 Hasil Evaluasi Pretest .....	231
Lampiran 21 Hasil Evaluasi Posttest .....	232
Lampiran 22 Rekap Hasil Belajar .....	233



Lampiran 23 Persetujuan Instrumen Penilaian .....	235
Lampiran 24 Surat Keterangan Observasi .....	239
Lampiran 25 Surat Keterangan Uji Coba Soal .....	240
Lampiran 26 Surat Penelitian .....	241
Lampiran 27 Surat Keterangan Penelitian .....	242
Lampiran 28 Foto Observasi Penelitian .....	243
Lampiran 29 Foto Pengisian Angket Kebutuhan .....	244
Lampiran 30 Foto Uji Sol Evaluasi .....	245
Lampiran 31 Foto Penelitian .....	246
Lampiran 32 Glosarium .....	247



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Bahasa Jawa merupakan Bahasa daerah yang digunakan di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Dikarenakan Bahasa Jawa adalah bahasa khas daerah yang juga menjadi kebudayaan dari masing – masing daerah, oleh karena itu Bahasa Jawa dijadikan sebagai mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Kompetensi dasar yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar sangatlah beragam. Mulai dari unggah ungguh basa, ukara tandhuk, cangkriman, hingga aksara jawa, semuanya menjadikan kajian dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

Negara Indonesia memang terdiri dari berbagai pulau, suku bangsa, bahasa, dan kebudayaan yang sangat beragam. Seperti halnya masyarakat yang tinggal di pulau jawa tentu berbeda bahasa dan kebudayaan dengan masyarakat yang ada di pulau Sulawesi. Untuk itulah, sebagai seorang masyarakat yang mendiami pulau jawa, sudah sepantasnya kita menguasai bahasa jawa dan tahu mengenai seluk beluk bahasa jawa itu sendiri.

Bahasa daerah merupakan suatu kekayaan Negara Indonesia yang harus dilestarikan. Berbagai upaya telah dilakukan oleh Pemerintah Indonesia dalam melestarikan bahasa daerah. Diantaranya adalah dengan menjadikan bahasa daerah sebagai muatan lokal di sekolah.

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang saat ini diwajibkan oleh pemerintah dalam rangka menjaga kelestarian budaya. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 tahun 2014 menyatakan bahwa Bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi dan interaksi. Dengan hal tersebut siswa sudah selayaknya paham akan bahasa jawa dan kompetensi yang diajarkannya. Sesuai dengan indikator yang sudah disebutkan dalam lampiran Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No. 9 tahun 2014 yaitu: Indikator 4.6 Menulis kalimat dengan huruf Latin dan huruf Jawa/carakan menggunakan *sandhangan/pangangghuy* aksara Jawa.

Sudah tidak dapat dipungkiri bahwa anak sekarang sudah sangat kesulitan dalam berbahasa jawa. Jangankan anak – anak, orang tua pun juga terkadang masih kesulitan dalam mengajarkan bahasa jawa kepada anaknya. Padahal, sebagai orang jawa sudah sepantasnya kita bisa. Hal inilah yang terjadi pada siswa – siswi di SDN Sekaran 02 Semarang. Dari ketidakbisaannya itu berkembanglah menjadi ketidaksukaan. Kelas III-VI menjelaskan bahwa masih merasa sulit ketika belajar Bahasa Jawa.

Aksara jawa menjadi salah satu materi yang siswa kurang bisa menguasainya. Anak terlihat kesulitan dalam menghafal aksara jawa hingga mereka enggan membuka buku dan malas jika sudah memasuki pelajaran aksara jawa. Anak – anak usia kelas IV dan V seharusnya untuk belajar aksara jawa sudah mampu menghafalkan aksara per aksara. Akan tetapi, pada kenyataannya anak – anak masih bingung dalam membedakan antara aksara yang satu dengan aksara yang lainnya. Biasanya ketika ada soal latihan bahasa jawa mereka

mengandalkan media aksara jawa cetak yang ditempel di dinding kelas. Itupun hanya kecil, anak – anak yang kurang bisa melihat dengan jelas, mereka membuka buku pepak bahasa jawanya sendiri – sendiri. Ada pula yang masih kesulitan dalam menirukan aksara jawa yang dilihatnya di pepak bahasa jawa. Sehingga hasil belajar kurang maksimal. Berdasarkan hasil data yang diperoleh di kelas IV SD Sekaran 02, dari 28 siswa (40%) tuntas KKM, dan (60%) tidak tuntas KKM, untuk KKM nya adalah 70. Sejauh ini strategi yang digunakan untuk mengatasi hasil belajar tersebut hanya dengan teknik menghafal biasa dan latihan soal. Belum ada tindakan khusus dari pihak guru.

Permasalahan yang terjadi di SDN Sekaran 02 Semarang mengenai kesulitan mempelajari bahasa jawa khususnya aksara jawa, dilandasi oleh lampiran peraturan pemerintah No. 19 tahun 2014, tentang kurikulum bahasa daerah SD/SDLB/MI 2013 didalamnya menyatakan bahwa pembelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal perlu dituangkan dalam kurikulum. Hal tersebut diarahkan supaya peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar, dan secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya daerah. Sehingga pada pelaksanaan kurikulum 2013 tidak terlepas dari pembelajaran bahasa daerah. Dalam pembagian mata pelajaran di lampiran tersebut termuat bahwa bahasa daerah alokasi waktu pembelajaran 2 kali seminggu. Hal tersebut dengan harapan bahwa nantinya bahasa daerah beserta komponen bab atau substansi yang ada didalamnya tetap terpelajari oleh siswa. Pemerintah sendiri menetapkan bahwa pembelajaran bahasa daerah merupakan

suatu hal yang sangat perlu diterapkan dalam mendorong potensi-potensi lokal yang ada.

Pendidikan pada hakikatnya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, memberikan keterampilan, mengembangkan potensi serta menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pemerintah mengatur segala hal tentang pendidikan nasional dalam Undang – Undang Pendidikan Nasional tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Bahasa Daerah menjadi suatu kebudayaan bagi negara Indonesia yang wajib untuk dijaga oleh seluruh bangsa Indonesia. Bahasa daerah merupakan bahasa pendukung bahasa Indonesia yang keberadaanya diakui oleh Negara. Undang – Undang Dasar 1945 pada pasal 32 ayat (2) menegaskan bahwa “Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional.” Dan juga sesuai dengan perumusan Kongres Bahasa Indonesia II tahun 1954 di Medan, bahwa bahasa daerah sebagai pendukung bahasa nasional merupakan sumber pembinaan bahasa Indonesia. Sumbangan bahasa daerah kepada bahasa Indonesia, antara lain, bidang fonologi, morfologi, sintaksis, dan kosa kata.

Demikian juga sebaliknya, bahasa Indonesia mempengaruhi perkembangan bahasa daerah. Hubungan timbal balik antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah saling melengkapi dalam perkembangannya.

Berdasarkan lampiran peraturan pemerintah No. 19 tahun 2014, tentang kurikulum bahasa daerah SD/SDLB/MI 2013 didalamnya menyatakan bahwa pembelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal perlu dituangkan dalam kurikulum. Hal tersebut diarahkan supaya peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar, dan secara lisan maupun tertulis. Serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya daerah. Sehingga pada pelaksanaan kurikulum 2013 tidak terlepas dari pembelajaran bahasa daerah. Dalam pembagian mata pelajaran di lampiran tersebut termuat bahwa bahasa daerah alokasi waktu pembelajaran 2 kali seminggu. Hal tersebut dengan harapan bahwa nantinya bahasa daerah beserta komponen bab atau substansi yang ada didalamnya tetap terpelajari oleh siswa. Pemerintah sendiri menetapkan bahwa pembelajaran bahasa daerah merupakan suatu hal yang sangat perlu diterapkan dalam mendorong potensi-potensi lokal yang ada.

Dalam komponen pendidikan, terdapat SK atau Standart Kompetensi yakni kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan atau semester pada suatu mata pelajaran. Kompetensi Dasar Bahasa Daerah (Bahasa Jawa) di SD atau MI adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai

siswa dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran (Permendiknas No. 41, 2007).

Bahasa Daerah (Bahasa Jawa) selain mencakup SK dan KD, juga meliputi ruang lingkup. Ruang lingkup bahan kajian Bahasa Daerah (Bahasa Jawa) untuk SD atau MI meliputi aspek – aspek: (1) berbicara; (2) membaca; (3) menulis. Untuk tiap – tiap aspek sendiri memiliki komponen-komponen yang harus dipelajari.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, diperlukan adanya suatu pemecahan masalah yang dapat memberikan solusi yang dapat digunakan secara menyeluruh. Belajar sambil bermain merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan dalam permasalahan ini. Permainan yang sangat dekat dengan anak-anak dan tidak asing bagi mereka adalah ular tangga. Permainan ini juga banyak dikembangkan oleh para peneliti sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa belajar sambil bermain mampu meningkatkan keaktifan siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin MZ, (Vol. 3, No. 1, April 2013) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran melalui permainan. Hasil dari penelitian ini adalah Produk Permainan Ular tangga ini mampu melibatkan anak secara aktif minimal indera penglihat dan pendengaran dan mengali kembali sisi kognitif dan jiwa kompetensi anak yaitu melalui teks, gambar dan suara sehingga menarik perhatian anak melanjutkan permainan. Selain itu, anak dapat menggunakan permainan ular tangga kuis pembelajaran Sains secara individu maupun berkelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin MZ dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imam Abdillah, Dadang Sudrajat (Vol. 11, No.1, Juli 2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pengembangan permainan ular tangga pada pelajaran matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Majalengka Wetan VII. Dengan tujuan penelitian adalah (1) Membangun Aplikasi Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Berbasis Multimedia. (2) Melihat sejauhmana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika setelah menggunakan aplikasi permainan ular tangga. Menyebutkan bahwa dengan aplikasi Ular Tangga dalam pembelajaran menghasilkan: (1) hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap multimedia pembelajaran permainan ular tangga, dalam konteks bahwa multimedia ini mudah dan nyaman untuk dimainkan, dan dapat diinstalasi di



komputer lain (Usabilitas: 84,19 %, kompatibilitas: 80,15 %), (2) respon dari multimedia mudah dipahami (Interaktivitas 83,83 %), (3) meningkatkan motivasi belajar (Motivasi: 82,72 %), dan tampilan dari multimedia sangat menarik (Visual: 81,98 %). Sehingga dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kognitif anak bisa menggunakan teks, gambar, suara, dan juga permainan. Permainan ular tangga dapat menumbuhkan sikap interaktif siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan didukung oleh penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD N Sekaran 02 Semarang”.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Terkait dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, teridentifikasi masalah terkait masalah hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Sekaran 02 sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai bahasa jawa masih rendah dan dibawah KKM
2. Siswa kurang menyukai pelajaran Bahasa Jawa
3. Penguasaan siswa mengenai aksara jawa masih belum optimal
4. Guru hanya menggunakan media aksara jawa cetak dan buku pepak Bahasa Jawa
5. Siswa kurang optimal dalam belajar karena hanya ada satu media aksara jawa

6. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

### **1.3 PEMBATASAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diketahui, masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran ular tangga Aksara Jawa edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif dalam menumbuhkan hasil belajar siswa terhadap aksara jawa?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran ular tangga Aksara Jawa edukatif di SDN Sekaran 02 Semarang?
- 1.4.3 Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran ular tangga Aksara Jawa edukatif terhadap hasil belajar siswa SDN Sekaran 02 Semarang?

## **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengembangkan model dan desain media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif di SDN Sekaran 02 Semarang
- 1.5.2 Menguji kelayakan media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif di SDN Sekaran 02 Semarang
- 1.5.3 Mengetahui keefektifan media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif di SDN Sekaran 02 Semarang

## **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Manfaat bagi guru**

1. Mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga materi aksara jawa dapat tersampaikan dengan baik
2. Memberikan inovasi terbaru terhadap media pembelajaran

#### **1.6.2.2 Manfaat bagi siswa**

1. Membantu memudahkan pemahaman siswa terhadap aksara jawa
2. Membantu meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap aksara jawa

3. Menambah daya ingat siswa terhadap aksara jawa
4. Menambah kreatifitas siswa

#### 1.6.2.3 Manfaat bagi sekolah

1. Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan tambahan media-media pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa jawa agar dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa
2. Hasil penelitian ini dapat melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh guru.

### 1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

Media pembelajaran aksara jawa yang biasa digunakan adalah media pembelajaran yang hanya ditempel pada dinding dan berukuran sekitar 60cmx90cm. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media yang sudah ada tersebut menjadi suatu media yang mudah digunakan, praktis, dapat dipahami oleh siswa, sehingga harapannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang ingin dikembangkan yakni media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif. Media ini mengadopsi dari permainan ular tangga yang sudah familiar dengan anak-anak. Permainan ular tangga aksara jawa berisi 20 aksara jawa beserta pasangannya, kartu soal, dan kartu huruf. Selain terdapat kartu soal dan kartu huruf, permainan ular tangga ini juga dilengkapi dengan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban dalam menjawab kartu-kartu soal yang ada dalam media ular tangga aksara jawa. Media ular tangga aksara jawa

dicetak dalam ukuran 100cm x 60cm, sedangkan untuk kartu soal, kartu huruf, dan kartu jawaban dicetak dalam ukuran 11 cm x 8cm.

Cara bermainnya adalah satu kelompok terdiri dari 5 siswa. Siswa yang pertama akan melempar dadu yang sudah disediakan. Ketika dadu keluar lima digit, berarti harus melangkah sebanyak lima langkah, begitupun seterusnya. Ketika melangkahkan bidak-bidaknya, siswa harus melafalkan aksara jawa maupun pasangannya yang terdapat dalam kotak yang dilewatinya. Pemain atau siswa yang berada di kotak bergambar kartu soal maupun kartu huruf harus mengambil kartu soal sesuai dengan nomor yang tertera dalam kotak. Permainan seterusnya akan berlangsung seperti itu hingga salah satu pemain berada dalam kotak finish, permainan akan berakhir. Pemenangnya adalah siswa atau pemain yang memperoleh skor terbanyak. Dengan pola pembelajaran menggunakan media permainan ini, ketika anak sering memainkan, secara tidak langsung dia akan melihat, membaca, dan mengingat. Sehingga masing-masing kotakan yang berisi aksara jawa tersebut dapat teringat di memori siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN PUSTAKA**

Penelitian ini didukung oleh penelitian–penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pembelajaran menggunakan permainan dan menulis aksara Jawa diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Sutarsih (Vol. 27, No. 1, Juni 2015) dengan judul “Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kesulitan yang dihadapi siswa dalam menulis dengan menggunakan aksara Jawa, dan (2) menemukan cara cepat dan mudah mengatasi kesulitan siswa menulis dengan menggunakan aksara Jawa. Manfaat yang diharapkan adalah dengan penelitian ini diperoleh alternatif bagi guru siswa dalam belajar menulis menggunakan aksara Jawa secara cepat dan mudah. Selain itu, hasil belajar menulis aksara Jawa beroleh ketuntasan. Dengan hasil penelitiannya yaitu: memperkenalkan dan mengajarkan aksara Jawa kepada anak harus dengan berulang–ulang, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan mengikuti naluri anak-anak sekolah dasar, cara mengajarkan menulis dengan aksara Jawa secara cepat dan mudah tersebut dilakukan seperti permainan. Permainan tersebut juga harus melibatkan siswa untuk berperan aktif. Dengan begitu, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sadar, dan terarah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sutarsih menunjukkan bahwa memperkenalkan dan mengajarkan aksara Jawa kepada anak harus dengan berulang – ulang, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan dalam pembelajaran dimana anak tetap belajar namun dengan suasana yang menyenangkan, yakni dengan permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Christian Sebastian Loh, (Vol. 1, No. 4, Oktober-Desember 2009) dengan judul “*Researching and Developing Serious Games as Interactive Learning Instruktio*n” memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Sutarsih. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *game* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah disimulasikan. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa semakin banyak jenis permainan, semakin banyak pula orang menggunakan permainan dan dikembangkan dalam berbagai pilihan yang memberikan pengembangan bagi anak – anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Christian Sebastian Loh, hasilnya hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Paul Pivec, (Vol. 1, No. 1, Januari-Maret 2011) dengan judul “*Digital Games: Changing Education, One Raid at a time*”. Dengan tujuan penelitiannya adalah memberikan pengetahuan dalam lingkungan sosial. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul adalah melalui *games* atau permainan menunjukkan 60% siswa antusias dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran. Hasil survey guru di *FutureLab* menunjukkan bahwa pola pikir serta keterampilan dalam memecahkan masalah meningkat 65%. Setengah dari partisipan (57%) dari awal pembelajarannya, tidak hanya bermain dalam permainan kognitif atau permainan pendidikan dalam



komputer, banyak yang percaya bahwa beberapa keterampilan dipelajari dengan permainan, yakni dengan menggunakan permainan yang lebih spesifik.

Berdasarkan kedua penelitian yang telah dilakukan oleh Christian dan Paul, telah menjelaskan bahwa melalui permainan, banyak siswa yang antusias dalam pembelajaran, baik permainan kognitif ataupun permainan pendidikan dalam komputer. Mengenai manfaat dari belajar menggunakan permainan, tercantum pada penelitian yang dilakukan oleh Elaine M. Raybourn, dkk. (Vol. 1, No.1 Januari-Maret 2011) dengan judul, "*Honing Emotional Intelligence with Game-Based Crucible Experiences*". Dengan tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui bagaimana mengadopsi permainan berbasis pembelajaran sejak dini. Adapun hasil penelitiannya adalah beberapa manfaat yang diperoleh dari memanfaatkan kecerdasan emosional berbasis permainan pengalaman adalah (1) pelajar berlatih kecakapan emosional; (2) pelajar dapat mengeksplorasi teori dan metode dalam permainan dan dapat belajar untuk mengaplikasikannya ke situasi dunia nyata; (3) pelajar mengembangkan kecakapan emosi mereka dan memperoleh pengertian yang baik mengenai kelebihan dan kekurangannya.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai belajar sambil bermain menunjukkan bahwa permainan memiliki pengaruh penting bagi perkembangan kognitif anak. Permainan yang sering kali diadopsi untuk dikembangkan kembali adalah permainan ular tangga. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Maria Fransiska Diah P., Praharesti Eriany, Emiliana Primastuti (Vol. 2, No. 1, Januari-Juni 2013). Dengan judul "*Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II*".

Adapun tujuan penelitiannya adalah mengatasi rendahnya prestasi siswa kelas 2 SD Negeri Tinjomoyo1 Semarang dalam ketepatan dan kecepatan berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan remedial teaching menggunakan media permainan ular tangga bagi siswa yang belum tuntas. Hasil penelitiannya adalah pemberian media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan ketepatan dan kecepatan pada materi penjumlahan dan pengurangan. Materi penjumlahan dan pengurangan merupakan materi yang prioritas pada siswa sehingga siswa tidak memiliki kendala dalam matematika. Oleh karena itu, kemampuan bilangan yang memadai khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah harus siswa miliki.

Penelitian yang dilakukan oleh Maria Fransiska, dkk menyebutkan beberapa hasil pembelajaran menggunakan permainan ular tangga yakni salah satunya adalah menumbuhkan kecepatan dan ketepatan dalam pembelajaran. Hal ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Febryana Widowati, Mulyani (Vol. 2, No. 1, 2014) dengan judul “Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan”. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar di siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi, (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga di siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi, (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media ular tangga di siswa

kelas III SDN Munggut Ngawi. Adapun hasil penelitiannya adalah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kerja sama di lingkungan sekitar pada siklus I, pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata 53,15. Berdasarkan skor rata-rata tersebut, diperoleh presentase ketuntasan belajar sebesar 50%, karena ketuntasan klasikal yang ditentukan adalah 75% dengan KKM 70. Kemudian pada siklus II hasil skor rata-rata yang diperoleh siswa pada materi menjaga kesehatan lingkungan pada siklus II menjadi 80 atau telah meningkat 26,85, dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 81,25%.

Presentase ketuntasan belajar pada penelitian yang dilakukan oleh Febryana Widowati adalah sebesar 81,25% hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu membuat siswa lebih menguasai materi pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa permainan ular tangga memiliki keefektifan dalam pembelajaran baik itu IPS, ataupun Matematika seperti penelitian yang dilakukan oleh Maria Fransiska, dkk. Keefektifan permainan ular tangga tersebut dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Diana (Vol. 1, No. 3, September 2012) dengan judul “Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD”. Adapun tujuan penelitiannya adalah membuktikan efektivitas penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 bagi Anak ADHD kelas II D/c di PK/PLK Limas Padang. Dan hasil penelitiannya adalah sebagai berikut: Kemampuan berhitung anak ADHD kelas II

D/C di PK/PLK Limas Padang dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Hal ini terlihat pada presentase nilai FW yang sebelum mengerjakan hanya memiliki hasil 10% dari soal yang diuji, setelah diberikan tindakan menjadi 20% kemudian diberikan tindakan pada siklus II menjadi 70%. Sedangkan RZ saat belum diberikan tindakan mendapat nilai 40% dari soal yang diuji oleh peneliti. Setelah diberikan tindakan pada siklus I melalui permainan ular tangga terjadi peningkatan menjadi 60%, kemudian dilanjutkan pada siklus II menjadi 90%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga.

Penelitian diatas sama halnya dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh Maria Fransiska, Febryana Widowati. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Kartikaningtyas, dkk. (Vol. 3 No. 3, Juli 2014) dengan judul “Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTS.” juga memiliki hasil yang hampir sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya, hanya saja terdapat perbedaan bahwa pada penelitian ini ditunjukkan perubahan hasil sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan lebih spesifik, dengan presentase *pretest* dan *posttest* yang jelas. Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran game ular tangga yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan karakter bersahabat/komunikatif siswa serta hasil belajar kognitif siswa. Dengan hasil penelitiannya adalah sebelum dilakukan tindakan (*pretest*) rata-rata hasil belajar siswa sebanyak 59%, setelah diberikan tindakan rata-rata hasil belajar siswa

sebanyak 79%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman materi yang lebih baik ketika diberikan suatu alat yang mampu mendukung mereka untuk belajar dan berlatih mengerjakan soal yang dikemas dalam suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan.

## **2.2 KAJIAN TEORI**

### **2.2.1 Belajar**

#### **2.2.1.1 Pengertian Belajar**

Setiap orang, baik disadari ataupun tidak, selalu melaksanakan kegiatan belajar. Kegiatan harian yang dimulai dari bangun tidur sampai dengan tidur kembali akan selalu diwarnai oleh kegiatan belajar. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. “Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu konsep tentang belajar harus dikuasai” (Rifa’i, Achmad 2013: 66).

Keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2010: 1).

Menurut Gagne (Sri Anitah, 2009) mengatakan bahwa, “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat

pengalaman”. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Gagne dalam Sri Anitah (2009) mengatakan bahwa, “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Gagne dalam Slameto (2010: 13) juga menjelaskan bahwa belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar juga merupakan suatu penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Slameto (2010: 2) menambahkan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan – tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar.

Berdasarkan beberapa definisi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perbuatan yang secara sengaja dilakukan oleh individu yang dilakukan dalam rangka memperoleh pengalaman untuk memperoleh perubahan tingkah laku menuju ke arah yang lebih baik agar menjadi individu yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

## 2.2.2 Pembelajaran

### 2.2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Briggs dalam Rifa'i Achmad (2012: 157) menyatakan Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan self instruction dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Wenger dalam Huda, Miftahul (2014: 2) mengatakan, "Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial".

Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran atau otak yang berperan layaknya komputer dimana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya yang dilakukan oleh otak adalah bagaimana memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik berupa gambar maupun tulisan.

Glass dan Holyoak (dalam Huda, Miftahul 2014: 2) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus diserap, apa saja yang harus disimpan dalam memori, dan bagaimana menilai informasi yang telah diperoleh.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya (Gagne dalam Huda, Miftahul 2014: 3).

Berdasarkan berbagai pengertian mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang tidak melakukan kegiatan lain, dimana seseorang terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa yang harus diserap serta menilai bagaimana informasi yang telah diperoleh.

### **2.2.3 Hasil Belajar**

#### **2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar**

Rifa'i, Achmad (2012: 69) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Susanto, Ahmad (2013: 5) juga mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.



Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Seperti dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2009: 3).

Hamalik (2008) juga menambahkan bahwa hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan tentang konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi (Suprihatiningrum, Jamil 2013: 37).

#### **2.2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Slameto (2010: 54) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dalam terdiri dari: (1) jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), (2) psikologis (intelegnsi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), (3) dan kelelahan. Faktor luar yaitu: (1) keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), (2)

sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), (3) dan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Beberapa pendapat di atas, menggambarkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang merupakan hasil dari aktivitas belajar yang ditunjukkan dalam bentuk angka-angka seperti yang dapat dilihat pada nilai rapor. Hasil belajar juga diartikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan program pendidikan yang ditetapkan.

#### **2.2.4 Hakekat Bahasa**

Manusia merupakan makhluk yang perlu berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi terasa semakin penting pada saat manusia membutuhkan eksistensinya diakui. Kegiatan ini membutuhkan alat, sarana atau media, yaitu bahasa. Sejak saat itulah bahasa menjadi alat, sarana, atau media.

Bahasa dalam bahasa Inggrisnya disebut *Language* berasal dari bahasa latin berarti "Lidah". Secara universal pengertian bahasa adalah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran. Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, *sistematis, mana suka, ujar, manusiawi, dan komunikatif*. Bahasa ialah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa

lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Puji Santosa, 2008: 1.2).

### **2.2.5 Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan oleh suku Jawa yang pada umumnya meliputi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 Tahun 2012 menyatakan bahwa bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi dan berinteraksi. Frekuensi interaksi diungkapkan dalam komunikasi sehari-hari di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dalam perkembangannya, bahasa Jawa digunakan dalam upacara tradisional, ekspresi seni dan budaya dan berbagai keperluan dalam kehidupan masyarakat.

Bahasa Jawa telah menjadi wahana untuk memberi makna sastra dan budaya Jawa. Keberadaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa telah berperan dalam mengembangkan budaya Jawa, yang tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan Indonesia. Salah satu aspek penting yang terkandung dalam budaya Jawa adalah fungsi dan peranan bahasa, sastra, dan aksara Jawa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Melalui proses dan perkembangannya, bahasa Jawa memiliki andil tersendiri dalam pelestarian budaya Jawa. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 Tahun 2012 menyebutkan Bahasa Jawa mempunyai beberapa fungsi yang diantaranya sebagai berikut:

1. Sarana komunikasi dalam keluarga dan masyarakat di daerah;
2. Sarana pengungkapan dan pengembangan sastra dan budaya Jawa dalam bingkai ke Indonesiaan;

3. Pembentuk kepribadian dan peneguh jatidiri suatu masyarakat di daerah;
4. Sarana pemer kaya kosakata bahasa Indonesia dan wahana pendukung dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan di daerah.

Berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor: 423.5/5/ Tahun 2010, Standar Kompetensi Lulusan SD/MI muatan lokal Bahasa Jawa ada empat, yang diantaranya adalah 1) Mendengarkan, merupakan keterampilan memahami wacana lisan yang didengar baik teks sastra maupun non sastra dalam berbagai ragam bahasa berupa cerita teman, teks karangan, pidato, cerita rakyat, cerita anak, geguritan, tembang macapat, dan cerita wayang. 2) Berbicara, merupakan keterampilan menggunakan wacana lisan untuk menggunakan pikiran, perasaan, baik sastra maupun nonsastra dengan menggunakan berbagai ragam bahasa berupa menceritakan berbagai keperluan, mengungkapkan keinginan, menceritakan tokoh wayang, mendeskripsikan benda, menanggapi persoalan faktual, pengamatan, melaporkan hasil pengamatan, berpidato, dan mengapresiasi tembang. 3) Membaca, merupakan keterampilan membaca untuk memahami bacaan teks sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa berupa teks bacaan, pidato, cerita rakyat, percakapan, geguritan, cerita anak, cerita wayang, dan huruf Jawa. 4) Menulis, merupakan melakukan berbagai keterampilan menulis baik sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi berupa karangan sederhana, surat, dialog, laporan, ringkasan, parafrase, geguritan, dan huruf Jawa.

Berdasarkan Standart Kompetensi Lulusan SD/MI yang sudah diturunkan melalui Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah tersebut, dan sesuai lampiran pada Bab III tentang Pelaksanaan Pembinaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa, pada pasal 5 ayat (2) yang menyatakan bahwa pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Jawa di satuan pendidikan secara terpisah/berdiri sendiri sebagai mata pelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Jawa sudah menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri di SD/MI.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam rangka menjaga budaya, mengembangkan buda jawa untuk membentuk kepribadian dan jati diri masyarakat daerah perlu adanya sarana untuk mengembangkan keterampilan keterampilan dalam bahasa jawa, mulai dari keluarga, masyarakat, hingga lembaga formal seperti sekolah.

### 2.2.6 Aksara Jawa

Aksara jawa yang dikenal dengan *hanacaraka* merupakan digunakan menulis suka bangsa jawa yang secara umum hidup di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Aksara jawa mulai diajarkan kepada siswa sejak duduk dibangku kelas III. Meskipun hanya dalam tahapan yang sederhana.

Aksara jawa memiliki bagian bagian diantaranya adalah huruf jawa, pasangan aksara jawa, sandhangan, aksara swara, tanda baca dan angka. Aksara Jawa memiliki bentuk atau simbol, lambang, bunyi, kaidah, tata tulis, yang memiliki nilai-nilai etik, estetik, moral, dan spiritual yang ada di daerah sesuai

dengan perkembangan zaman. Dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 tahun 2012 disampaikan, Aksara Jawa mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Sarana untuk penulisan sastra Jawa sebagai sumber tata nilai budaya di daerah yang memiliki keunggulan;
2. Sarana ekspresi dan apresiasi dalam beraksara yang memiliki nilai-nilai estetika;
3. Sarana pembentukan karakter dan peneguhan jatidiri suatu daerah.

Berdasarkan Perda Provinsi Jawa Tengah No 9 Tahun 2012 juga disampaikan Abjad Jawa (*Carakan/nglegana*) yaitu urutan huruf jawa *ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, dan nga* yang berjumlah dua puluh huruf, dan Sandhangan yang merupakan lambang untuk merubah bunyi aksara jawa atau pasangan aksara jawa berjumlah dua belas, yaitu *wulu, suku, taling, taling-tarung, pepet, layar, wignyan, cecak, cakra, keret, dan pengkal*. Adapun aksara dan sandhangnya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Aksara Jawa *nglegana*



Gambar 2.2 Pasangan Aksara Jawa

## 2.2.7 Media Pembelajaran

### 2.2.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang penting yakni sebagai penyalur informasi dan mencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran

Pengertian media sendiri secara terminologis ada berbagai pendapat. Gerlach dan Ely dalam Arsyad, Azhar (2013: 3) mengatakan bahwa media secara garis besar mencakup manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad, Azhar juga menambahkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset,

video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang penting yakni sebagai penyalur informasi dan mencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran.

Aqib, Zahid (2015: 100) mengatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran”. Daryanto (2016: 7) menambahkan, “Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran”.

Berdasarkan berbagai pengertian mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran baik berupa buku, video, tape recorder, kaset, foto, gambar, sebagai penyalur informasi dan mencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

#### **2.2.7.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.



Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Sudjana dan Rivai, dalam Arsyad, Azhar (2013: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Arsyad, Azhar (2013: 29) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Secara umum, manfaat media pembelajaran seperti yang disampaikan dalam Aqib, Zainal (2015: 51) yaitu:

1. Menyeragamkan penyampaian materi
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran lebih interaksi
4. Efisiensi waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
8. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

### **2.2.7.3 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Terdapat beragam jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yang memiliki fungsi, manfaat, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Seperti yang dikemukakan oleh Seels dan Glasgow dalam Aqib, Zainal (2015: 54) media dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media tradisional (visual, audio, multimedia, cetak, permainan, realita)
2. Media teknologi mutakhir:

- a) Media berbasis telekomunikasi (*teleconference*, kuliah jarak jauh), dan
- b) Media berbasis mikroprosesor (*computer assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, compact, video, disc)

Menurut Gagne dalam Daryanto (2016: 17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Allen dalam Daryanto (2016: 18) menambahkan, terdapat sembilan kelompok media pembelajaran, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran, terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Menurut Suprihatiningrum, Jamil (2013: 323) secara umum, media pembelajaran dibagi tiga macam, sebagai berikut:

1. Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara
2. Media visual adalah media menampilkan gambar diam
3. Media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori diantaranya:

1. Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
2. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, foto
3. Audio cetak: kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tertulis
4. Proyeksi audio visual diam: Over Head Transparent (OHT), slide
5. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
6. Visual gerak: film bisu
7. Audio visual gerak: video/VCD/televisi
8. Objek fisik: benda nyata, model
9. Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran
10. Komputer

#### **2.2.7.4 Pengembangan Media Pembelajaran**

Arief S Sadiman, dkk. (2011: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan instruksional
3. Merumuskan butir-butir materi secara rinci sesuai dengan tujuan
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

Mengembangkan sebuah media ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya adalah kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Media dalam pembelajaran menjadi penting bagi seorang guru. Karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Pada dasarnya, dalam memilih media pembelajaran untuk siswa (Daryanto 2016: 165).

Beberapa variabel yang perlu diperhatikan adalah:

1. Hasil dan pengalaman belajar siswa yang diinginkan
2. Urutan pembelajaran (*sequence*) yang selaras: deduktif dan induktif
3. Tingkat pilihan dan tanggung jawab siswa (*degree*)
4. Pola interaksi yang memungkinkan
5. Keterbatasan praktek pembelajaran yang ada

Anderson dalam (Sadiman, Arif 2011: 89) menambahkan prosedur pemilihan media dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai pesan yang disampaikan bersifat informasi/hiburan atau pesan intruksional. Bila pesan intruksional yang ingin ditampilkan, itu berarti akan berfungsi sebagai sarana belajar (media) atau sarana mengajar (peraga). Prosedur selanjutnya adalah menentukan strategi instruksionalnya yaitu dengan tujuan memberikan pengalaman belajar sikap, keterampilan fisik atau kognitif. Pemilihan media ini

dapat dilihat dari kriteria kemudahan diperolehnya, keluwesan pemakaiannya (mudah dibawa kemana mana), kesesuaiannya dengan sumber-sumber kondisi dan keterbatasan yang ada seperti tenaga, fasilitas, dana, dan sebagainya.

Suprihatiningrum, Jamil (2013: 324) menyebutkan beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat adalah:

1. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
2. Metode pembelajaran yang digunakan
3. Karakteristik materi pembelajaran
4. Kegunaan media pembelajaran
5. Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
6. Efektivitas media dibandingkan dengan media lainnya.

Pendapat oleh Suprihatiningrum, Jamil diperkuat oleh pendapat dari Dick dan Carey dalam Kustiono (2010: 12) yang menyebutkan bahwa kriteria pemilihan media disamping adanya kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada 4 faktor lagi yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat
2. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga, dan fasilitasnya
3. Memperhatikan faktor-faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media untuk waktu yang lama
4. Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut Arsyad, Azhar (2013: 85) pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa aspek yang menjadi patokan dalam perancangan produk media, diantaranya:

### 1. Ukuran huruf

Ukuran huruf yang digunakan dalam media yang dikembangkan harus memperhatikan beberapa hal berikut ini:

1. Pilih ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya.
2. Hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks karena dapat membuat proses membaca itu sulit.

### 2. Organisasi

Penataan huruf dan semua bidang yang ada dalam media pembelajaran perlu diperhatikan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengorganisasian media pembelajaran adalah:

1. Susunlah teks sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh.
2. Kotak-kotak dapat digunakan untuk memisahkan ke bagian-bagian dari teks.

### 3. Pewarnaan

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan dan penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme



obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu. Ada juga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna yaitu:

1. Pemilihan warna khusus: merah, biru, kuning, hijau, dan sebagainya.
2. Nilai warna: tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut.
3. Intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

#### **2.2.7.5 Evaluasi Media Pembelajaran**

Walkes dan Hess dalam Arsyad, Azhar (2013: 219) memberikan kriteria dalam mereviu perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

1. Kualitas isi dan tujuan

Kualitas isi dan tujuan meliputi: ketepatan; kepentingan; kelengkapan; keseimbangan; minat/perhatian; keadilan; kesesuaian dengan situasi siswa

2. Kualitas instruksional

Kualitas instruksional meliputi: Memberikan kesempatan belajar; memberikan bantuan untuk belajar; kualitas memotivasi; fleksibilitas instruksionalnya; hubungan dengan program pembelajaran lainnya; kualitas sosial interaksi instruksionalnya; kualitas tes dan penilaiannya;

dapat memberi dampak bagi siswa; dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

### 3. Kualitas teknis

Kualitas teknis meliputi: keterbacaan; mudah digunakan; kualitas tampilan/tayangan; kualitas penanganan jawaban; kualitas pengelolaan programnya; kualitas pendokumentasiannya.

Tujuan dari evaluasi media pembelajaran yaitu:

1. Menentukan apakah media pembelajaran itu efektif
2. Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan
3. Menetapkan apakah media itu cost-efektive dilihat dari hasil belajar siswa
4. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar dalam kelas
5. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu
6. Menilai kemampuan guru menggunakan media pembelajaran
7. Mengetahui apakah media pembelajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar
8. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran

## **2.2.8 Permainan**

### **2.2.8.1 Pengertian Permainan**

Permainan adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Anak-anak sampai orang dewasa sangat menyenangi permainan. Permainan menurut Arief dalam Mudi, Yunadi (2013: 163) adalah setiap konteks antara para

pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Dilihat dari sisi aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu permainan yang memiliki aturan ketat, seperti catur dan sepak bola; permainan jenis ini biasanya bersifat kompetitif, ada menang dan kalah. Kedua, permainan yang memiliki aturan luwes, seperti permainan peran; permainan jenis ini biasanya bersifat non-kompetitif (Sadiman, Arief dalam Mudi, Yunadi 2013: 164).

Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Permainan atau *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (dalam Jurnal Abdillah, Imam 2014: 45).

Menurut Mudi, Yunadi dalam Ismatius Sariroh (2016) permainan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan. Melalui permainan, siswa akan memberi makna tersendiri dan memberikan pengontrolan terhadap apa yang dilakukannya.

Menurut pemerhati masalah anak dan remaja, Seto Mulyadi, kebebasan psikologis dapat dipelihara dan diciptakan dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal (Mudi, Yunadi 2013: 165).

### 2.2.8.2 Manfaat Permainan

Permainan memang hal yang sangat digemari oleh anak-anak. Melalui permainan, kemampuan kognitif maupun psikomotorik anak akan berkembang. Selain itu, permainan memiliki banyak manfaat, seperti yang dijelaskan oleh Andriawan (2010) dalam Imam Abdillah (2014: 45) ada beberapa manfaat *game* diantaranya:

1. Dapat membuat orang untuk mengontrol emosi, melatih orang untuk bersikap sportif atau tidak curang
2. Dapat meningkatkan kecerdasan otak, meningkatkan kreatifitas
3. Dapat meningkatkan reflek, membuat orang untuk berfikir cepat, reflek saraf otak bekerja secara cepat, maupun reflek lainnya seperti reflek tangan untuk memencet tombol.
4. *Game* edukasi dapat membantu menghilangkan kejenuhan dalam belajar, mendorong seseorang mengatur strategi ketika menjadi seorang pemimpin, meningkatkan rasa percaya diri.
5. *Game* juga melatih penggunaan logika ketika memainkan sebuah *game*.

### 2.2.9 Permainan Ular Tangga

Permainan Ular Tangga merupakan permainan yang cukup populer di Indonesia. Hampir setiap anak bisa memainkannya. Selain itu, permainan Ular Tangga juga murah, mudah didapat, dan sering diadopsi oleh berbagai pihak untuk mengembangkan suatu media pembelajaran.

Sadiman, Arief (2009: 28-81) mengemukakan ada 3 jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran di Indonesia. Ketiga media tersebut yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Selain itu, masih ada media lain yang lazim digunakan di Indonesia yaitu permainan.

Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seseorang yang ahli. Guru/tutor ataupun siswa/warga belajar sendiri dapat membuatnya. Bahan-bahannya pun tidak perlu mahal-mahal, bahan-bahan bekas pun dapat dipakai. Malahan banyak permainan yang tidak memerlukan peralatan sama sekali (Sadiman, Arief 2014: 80).

Sebagaimana halnya media-media yang lain, permainan dan simulasi mempunyai kelemahan atau keterbatasan yang patut untuk dipertimbangkan antara lain:

1. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan teknis pelaksanaan;
2. Dalam menstimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
3. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien (Sadiman, Arief 2014: 81).

Permainan ular tangga aksara jawa yang akan dikembangkan didasarkan pada SK dan KD yang sudah ditentukan. Hal ini dimaksudkan agar media pembelajaran ular tangga aksara jawa yang akan dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### 2.3 KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan Kajian Teori dan Kajian Empiris yang telah disampaikan, maka media pembelajaran Ular Tangga pada materi Aksara Jawa di Kelas IV perlu dilakukan pengembangan dengan memperhatikan prinsip desain pengembangan media pembelajaran. Sehingga media yang dikembangkan nantinya sesuai harapan serta mampu memberikan keefektifan dalam pembelajaran. Dalam mengembangkan media tersebut, perlulah dibuat sebuah kerangka berpikir untuk memudahkan peneliti dalam melakukan langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

Berikut ini adalah gambar kerangka berpikir peneliti dalam memecahkan masalah:



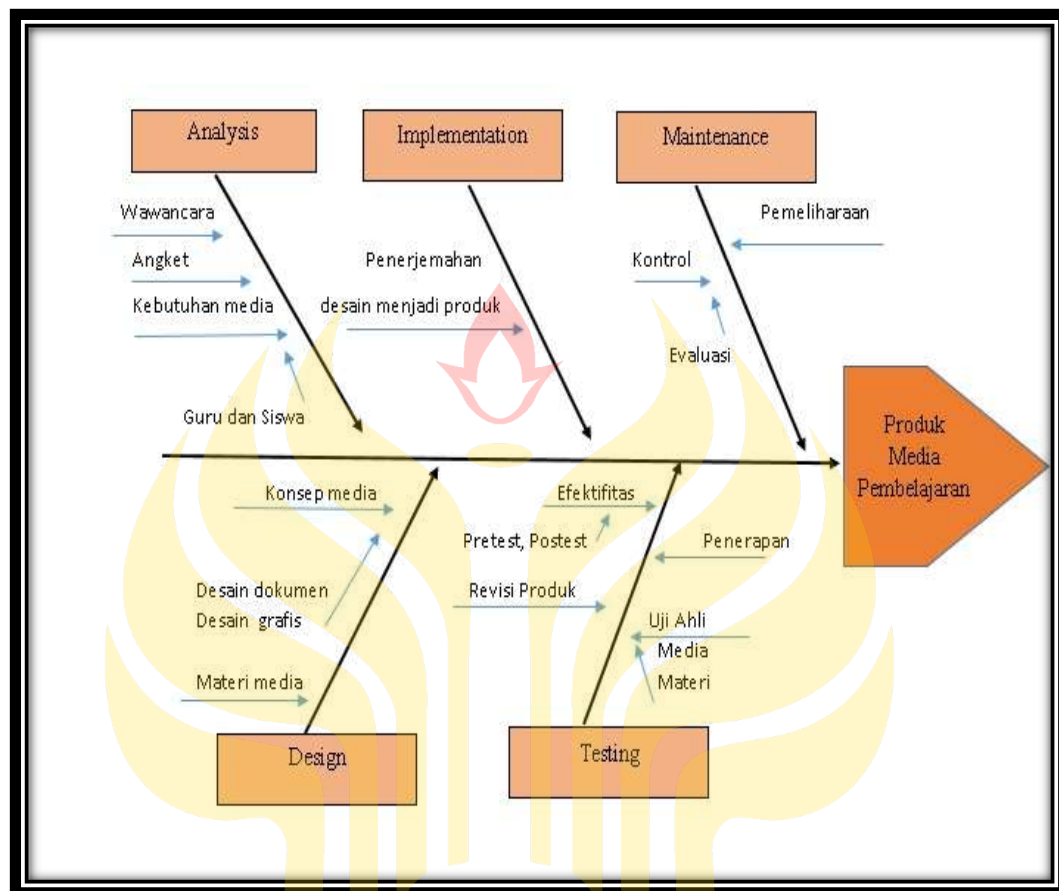
**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir peneliti dalam memecahkan masalah**

Kerangka berpikir diatas dimulai dari sebuah permasalahan. Permasalahan yang terjadi adalah nilai hasil belajar Bahasa Jawa yang rendah. Kemudian masalah tersebut diselesaikan menggunakan metode penelitian pengembangan

*Research and Development*. Metode penelitian ini dipilih sebab hasil belajar yang rendah pasti erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Setelah observasi yang peneliti lakukan, permasalahan dalam proses pembelajaran terletak pada penggunaan media yang masih kurang memadai. Oleh karena itu, peneliti mengambil metode penelitian *Research and Development* dengan tujuan untuk mengembangkan media yang sudah ada sebelumnya menjadi media baru yang belum pernah digunakan atau dibuat oleh orang lain.

Pengembangan media pembelajaran tentunya akan membutuhkan suatu langkah penelitian agar dalam penelitiannya bisa terstruktur dengan baik. Berdasarkan hal ini, peneliti menggunakan langkah penelitian yang terdapat dalam jurnal Youssef Bassil, yaitu model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*). Dengan tahapan runtut yaitu: *Analysis, Design, Implementasi, Testing, Maintenance*. Metode ini mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena tidak adanya pengerjaan yang sifatnya paralel.

Kerangka berpikir penelitian ini diadaptasi dari kerangka berpikir yang ditulis dalam jurnal Youssef Bassil. Adapun kerangka berpikirnya dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.4 Kerangka Berfikir Waterfall SDLC Youssef Bassil**

## 2.4 HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Media pembelajaran Ular Tangga Aksara Edukatif dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat dikemukakan simpulan terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

Berikut adalah simpulan terkait dengan pengembangan media:

- a. Desain pengembangan media pembelajaran ular tangga aksara jawa untuk siswa kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang dikembangkan berdasarkan SK dan KD, kebutuhan siswa beserta kebutuhan guru SDN Sekaran 02 Semarang.
- b. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif memperoleh kriteria layak dengan presentase penilaian dari ahli media sebesar 84% dan presentase penilaian dari ahli materi memperoleh 77%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga aksara jawa edukatif layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.
- c. Media pembelajaran ular tangga aksara jawa terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa pada pembelajaran aksara jawa dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 100%.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Siswa sebaiknya membaca dengan cermat petunjuk permainan, lebih cermat dalam membaca dan mencari kartu jawaban, sehingga hasil belajar bisa lebih optimal
- b. Guru sebaiknya memberikan beberapa umpan atau pertanyaan disepanjang permainan untuk melatih konsentrasi siswa dan mengetahui sejauh mana siswa paham terhadap materi baik secara lisan maupun tertulis.
- c. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa terhadap pembelajaran yang lainnya. Sehingga hasil belajar yang klasikal dapat lebih optimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, Imam., Dadang Sudrajat. 2014. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII”. *Jurnal Online*, 11(1): 43-50.
- Akbar, Sa’dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2012.. *Dasar – Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diana. 2012. “Efektifitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(3): 134-142.
- Fransiska, Maria, dkk. 2013. “Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II”. *Jurnal Kajian Ilmiah Psikologi*, 2(1):39-44.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Kartikaningtyas, Dyah. dkk. 2014. "Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTS. *Jurnal UNNES* 3 (3): 662-668.
- Lestari, Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mudi, Yunadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Mz., Yumarlin. 2013. "Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik*, 3 (1): 75-84.
- Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 tahun 2012 Tentang Bahasa, Sastra, Dan Aksara Jawa.
- Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 Tentang Bahasa, Sastra, Dan Aksara Jawa.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Kurikulum Bahasa Daerah SD/SDLB/MI.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Ketercapaian Kompetensi Lulusan.
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 Tentang SK dan KD Bahasa Jawa.
- Puji, Santoso. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Rifa'i, Achmad, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Sadiman, Arief., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sebastian, Christian Loh. 2009. "Researching and Developing Serious Games as Interactive Learning Instructions" *Jurnal Internasional*, 1(4)
- Sudjana, 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutarsih, 2015. "Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Aksara*, 27(1): 65-72.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto, 2010. *Belajar Faktor – Faktor Mempengaruhi*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Undang – Undang Pendidikan Nasional Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang – Undang Tahun 1945 Pasal 32 ayat 2 Tentang Bahasa Daerah Sebagai Kekayaan Budaya Nasioanl.

Widowati, Febryana., Mulyani. “Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan”. *Jurnal PGSD*, 2(1): 1-10.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG