

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “LABIRIN BASA” BERBASIS *ANDROID* UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA MATERI UNGGAH-UNGGUH BASA KEPADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI NGUSIKAN

Avi Willia Rahmah Maulida, Latif Nur Hasan
Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
aviwilliarahmah@gmail.com , latifnurhasan@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa merupakan alat yang digunakan dalam kehidupan setiap harinya, penggunaan bahasa jawa seperti unggah-ungguh basa masih kurang di kalangan generasi muda, karena kurangnya minat dan dampak dari perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran bahasa Jawa juga masih kurang, pembelajaran menggunakan buku lama-kelamaan sudah tidak menarik bagi siswa. Maka dari itu di penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Labirin Basa berbasis *android* di dalam pembelajaran membaca di materi unggah-ungguh basa kepada siswa di SMP Negeri Ngusikan dan mencari tahu tingkat kelayakan media tersebut. Jenis pada penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dan pengembangan ADDIE. Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi; dosen dari jurusan Bahasa dan Sastra Jawa UNESA, ahli media; dosen jurusan Seni Rupa UNESA, ahli pembelajaran; guru SMPN 40 Surabaya yang sudah menempuh pendidikan S2. Didalam penelitian ini menggunakan angket dengan teknik skala *likert* untuk mengevaluasi kualitas materi, media, pembelajaran dan respon siswa. Uji coba media ini dilaksanakan di SMP Negeri Ngusikan, Jombang dengan jumlah responden 12 siswa. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital dan mempunyai nama Labirin Basa berbasis *android* yang bisa diakses di link berikut <http://bit.ly/4lDTqwJ>. Hasil dari penelitian menunjukkan produk tersebut layak digunakan untuk media pembelajaran ketrampilan membaca siswa kelas VIII materi unggah-ungguh basa. Hasil validasi materi menunjukkan presentase 89,4% dengan kategori “layak sekali”, dari ahli media menunjukkan presentase 87,5% dengan kategori “layak banget” dan ahli pembelajaran menunjukkan presentase 95% dengan kategori “layak sekali”. Media ini mempunyai keunggulan yakni fleksibel digunakan dan media menarik perhatian siswa. Media ini cocok untuk sekolah yang diteliti karena di sekolah masih jarang menggunakan media pembelajaran di pelajaran

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker: No
235

Prefix DOI :

[10.8734/Argopuro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Argopuro.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

bahasa Jawa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, ketrampilan membaca, *android*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang terstruktur untuk menciptakan suasana pembelajaran dan mendorong siswa agar aktif dalam mengembangkan potensinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta tata krama yang baik. Menurut KBBI, kata "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik" yang dapat diartikan sebagai metode atau kegiatan membimbing. Pendidikan juga dapat dimaknai sebagai seluruh pengetahuan dan proses belajar yang terjadi sepanjang hidup dan memberikan pengaruh positif terhadap kehidupan manusia secara menyeluruh.

Pendidikan adalah keseluruhan aktivitas yang diupayakan oleh suatu lembaga kepada peserta didiknya dengan harapan agar memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran terhadap berbagai persoalan sosial dalam masyarakat (Ujud et al., 2023). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai aspek kunci dalam membangun sebuah bangsa. Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan memberikan arahan atau bimbingan kepada generasi penerus. Tujuan utama dari pendidikan adalah menciptakan lulusan yang berkualitas dan terampil agar mampu menghadapi tuntutan masyarakat serta kemajuan bangsa (Putri et al., 2023).

Salah satu praktik pendidikan adalah kurikulum yang menjadi jembatan dalam menyampaikan materi pembelajaran atau mengembangkan kompetensi yang menjadi tujuan pendidikan. Untuk menilai hasil dari proses pendidikan, diperlukan metode dan alat penilaian tertentu. Hal tersebut tercakup dalam kurikulum, dan menjadi pedoman bagi terjadinya interaksi pendidikan antara guru dan siswa. Kurikulum adalah kunci utama dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan, karena arah, isi, dan proses pendidikan di lembaga pendidikan ditentukan oleh kurikulum itu sendiri. Pengembangan kurikulum juga didasarkan pada prinsip-prinsip tertentu, terutama yang berkaitan dengan kaidah, norma, pertimbangan, dan aturan yang telah ada pada kurikulum sebelumnya. Bagi guru, kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara dinamis dan progresif (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Pembelajaran bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran yang memuat materi mengenai bahasa yang digunakan oleh masyarakat Jawa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa menggunakan bahasa Jawa dalam keseharian mereka. Berdasarkan kurikulum muatan lokal bahasa, sastra, dan budaya Jawa, pembelajaran bahasa Jawa merupakan proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa tentang bahasa Jawa. Kompetensi dalam bahasa dan sastra ditujukan agar siswa terampil berbicara, memiliki tata bahasa yang baik, serta mampu menulis dalam bahasa Jawa dengan baik (Qowi Rosyidah, 2016).

Salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat dalam pembelajaran adalah **membaca**. Membaca merupakan proses untuk memperoleh pesan atau informasi yang disampaikan penulis melalui kata-katanya. Tujuan dari membaca adalah untuk memperoleh dan mencari informasi serta memahami makna dari bacaan tersebut. Pembelajaran bahasa Jawa di tingkat SMP menekankan pada keterampilan bahasa yang ideal, seperti menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Penguasaan bahasa Jawa di tingkat SMP membuat pembelajaran bersifat struktural, sehingga lebih ditekankan pada struktur bahasa. Pembelajaran bahasa Jawa dari tingkat SMP hingga SMA memiliki keterkaitan yang harmonis antar kompetensi dasarnya.

Dalam pembelajaran bahasa Jawa tingkat SMP, guru menyampaikan materi mengenai, 1)Tata krama; 2)Unggah-ungguh basa; 3) Pidato berbahasa Jawa; 4) Membaca kalimat; 4)

Mendengarkan berita; 5) Cerita dari orang lain. Materi-materi tersebut dapat dilihat dalam RPP atau modul ajar yang disusun oleh guru (Rochmad, 2012).

Unggah-ungguh basa Jawa adalah sistem penggunaan bahasa yang dipakai oleh masyarakat Jawa sebagai bentuk penghormatan atau penghargaan kepada orang yang lebih tua atau memiliki kedudukan yang lebih tinggi. Unggah-ungguh dalam berbahasa berfungsi sebagai alat untuk membangun jarak sosial serta mencerminkan tata krama dalam berkomunikasi. Tata krama dan unggah-ungguh merupakan kebutuhan penting bagi setiap individu. Seseorang yang mampu menyesuaikan cara berbicara dan bersikap dengan baik, akan lebih mudah menunjukkan rasa hormat kepada orang lain. Tingkat tutur merupakan variasi penggunaan bahasa yang berbeda, tergantung pada sikap terhadap lawan bicara. Melalui tingkat tutur ini, kita dapat menyesuaikan sikap dan penggunaan bahasa sesuai dengan status sosial, usia, serta rasa hormat terhadap orang yang diajak berbicara, karena setiap individu memiliki latar belakang dan posisi sosial yang beragam.



Ngoko adalah salah satu bentuk bahasa dasar dalam bahasa Jawa yang digunakan oleh penutur kepada mitra tutur dalam kehidupan sehari-hari. Dalam ragam bahasa ini, terdapat nuansa yang tidak menciptakan jarak antara penutur dan mitra tutur. Bahasa ngoko digunakan oleh orang-orang yang sudah saling akrab, oleh penutur dan mitra tutur yang memiliki derajat atau kedudukan yang sejajar, penutur yang lebih tua kepada yang lebih muda, serta biasa digunakan oleh orang yang baru mengenal bahasa Jawa (Setyawan, n.d.).

Krama adalah tingkatan bahasa yang mengandung nilai-nilai kesopanan, terutama digunakan kepada orang yang lebih tua atau memiliki kedudukan yang lebih tinggi. Penggunaan bahasa krama bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi serta menciptakan suasana yang nyaman dan tenteram dalam interaksi sosial antara penutur dan mitra tutur.

Keterampilan membaca dalam pembelajaran unggah-ungguh basa, khususnya pada siswa kelas VIII, mencakup beberapa aspek penting. Pembelajaran bahasa Jawa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya dalam penggunaan bahasa Jawa. Unggah-ungguh basa Jawa adalah tatanan bahasa yang dibuat oleh masyarakat sebagai bentuk penghormatan kepada orang yang lebih tua atau memiliki kedudukan lebih tinggi. Tata krama dan unggah-ungguh merupakan kebutuhan setiap individu. Seseorang yang mampu mengatur bahasanya dan perilaku sopannya akan mampu menunjukkan rasa hormat kepada orang lain.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, masih terdapat banyak sekolah yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang belum mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut. Selain itu, masih banyak

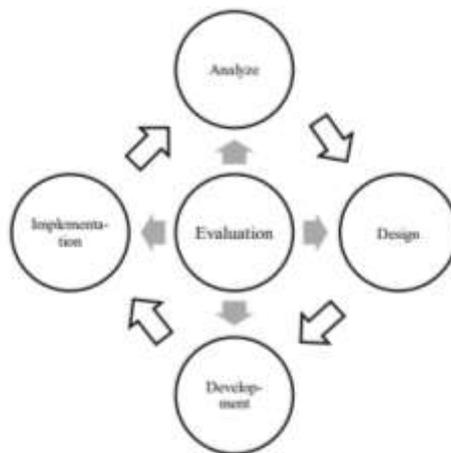
metode pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan siswa merasa bosan selama mengikuti pelajaran di sekolah (Yulianingsih & Sulaeman, 2024).

Berdasarkan beberapa landasan di atas, peneliti akan mengkaji beberapa hal, antara lain: 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “LABIRIN BASA” berbasis Android untuk pembelajaran membaca materi unggah-ungguh basa bagi siswa kelas VIII SMP Negeri Ngusikan?; 2) Bagaimana hasil validasi terhadap pengembangan media pembelajaran “LABIRIN BASA” berbasis Android untuk pembelajaran membaca materi unggah-ungguh basa bagi siswa kelas VIII SMP Negeri Ngusikan?; 3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran “LABIRIN BASA” berbasis Android untuk pembelajaran membaca materi unggah-ungguh basa bagi siswa kelas VIII SMP Negeri Ngusikan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan dari Dick and Carey (1996) dalam (Waruwu, 2024) yang menggunakan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Pengembangan produk juga dapat dimaknai sebagai proses memperbaiki produk yang sudah ada sebelumnya atau menciptakan produk baru.

Model ADDIE merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk atau desain pembelajaran. Di dalam model ADDIE terdapat lima tahapan utama, yaitu: 1) Analysis (Analisis); 2) Design (Perancangan); 3) Development (Pengembangan) 4) Implementation (Implementasi); 5) Evaluation (Evaluasi). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memvalidasi serta mengembangkan suatu produk. Pengembangan produk ini bisa berarti memperbaharui produk yang sudah ada atau menciptakan produk yang benar-benar baru. Setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan dan berkesinambungan. Berdasarkan metode pengembangan R&D, penelitian ini menggunakan R&D Level 1. Secara metodologis, menurut Sugiyono (2011:297) dalam (Okpatrioka, 2023), penelitian dan pengembangan memiliki empat level. Penelitian dan Pengembangan Level 1 (yang paling rendah) adalah penelitian yang hanya menghasilkan rancangan, namun tidak dilanjutkan ke tahap pembuatan produk atau uji coba. Kelima tahapan dalam model ADDIE akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian berikut ini.



Dalam penelitian ini digunakan tiga jenis instrumen, yaitu angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk mengevaluasi media game “Labirin Basa” yang dikembangkan dan berfungsi sebagai alat pengumpulan data dari para ahli dan siswa. Angket ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran yang bermanfaat agar produk yang dibuat dapat menjadi lebih baik. Instrumen angket ini terdiri dari penilaian para ahli yang dijadikan responden, yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta tanggapan dari siswa.

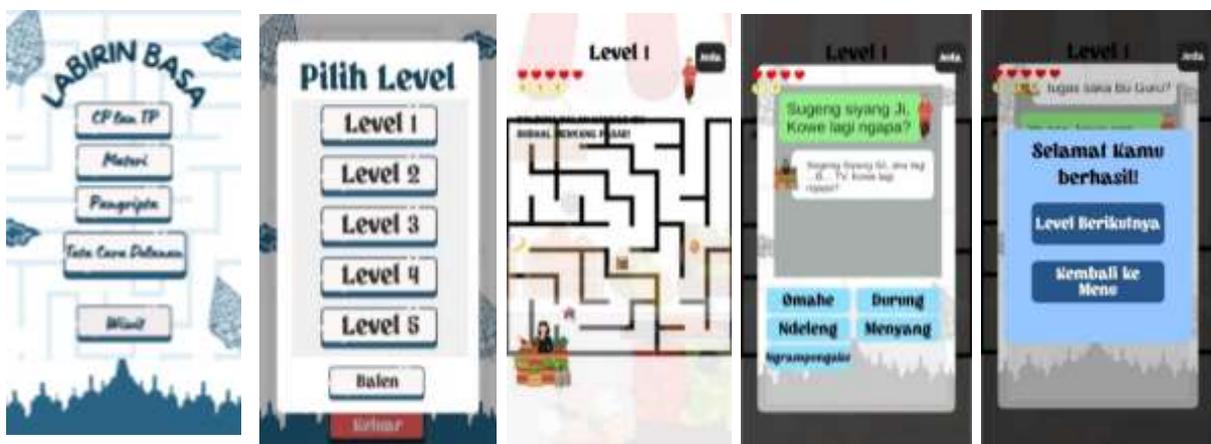
Dalam instrumen ini juga terdapat observasi yang berisi data-data yang dikumpulkan selama pelaksanaan kegiatan observasi di sekolah. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang disusun oleh peneliti sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengamatan. Instrumen ini dibuat untuk memperoleh informasi tentang kondisi sekolah dengan cara mengamati guru dan siswa secara langsung. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dari objek penelitian. Teknik ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber (Trivaika & Senubekti, 2022). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan fakta, keyakinan, kondisi, harapan, dan sebagainya, yang dibutuhkan untuk mendukung tujuan penelitian.

ISI DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Labirin Basa* Berbasis Android

Proses pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada prosedur pengembangan yang telah digunakan oleh peneliti. Prosedur yang digunakan dimulai dari analisis kebutuhan siswa, serta potensi dan permasalahan yang ada di sekolah, kemudian dilanjutkan dengan studi literatur untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan. Setelah informasi dan data terkumpul, langkah selanjutnya adalah merancang produk, validasi desain, serta validasi materi. Hasil dari validasi tersebut kemudian digunakan dalam uji coba media kepada siswa, dan siswa SMP Negeri Ngusikan akan memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran *Labirin Basa* berbasis Android tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick & Carey. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D level 1, yaitu penelitian yang hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (development). Pada tahap analisis, peneliti memperoleh data terkait karakteristik dan kebutuhan siswa. Dari hasil analisis tersebut, diketahui bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri Ngusikan menyukai pembelajaran Bahasa Jawa, namun masih kurang tertarik jika pembelajaran hanya menggunakan buku teks. Siswa lebih senang jika dalam proses belajar juga menggunakan media pembelajaran. Untuk menarik minat mereka, siswa lebih tertarik jika materi unggah-ungguh basa disampaikan melalui media pembelajaran, khususnya dalam bentuk game edukatif.

Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang model produk serta menyusun skenario kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah tempat penelitian dilakukan. Di bawah ini merupakan gambar hasil rancangan produk oleh peneliti.



Validasi Kualitas Media Pembelajaran *Labirin Basa*

Selanjutnya, dilakukan tahapan validasi oleh para ahli. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah efektif, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dapat diterima oleh siswa. Setelah peneliti melakukan validasi dan memperoleh hasil penilaian dari para validator, peneliti kemudian menghitung skor rata-rata pada setiap aspek. Aspek-aspek tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:CC

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Rumus tersebut memungkinkan peneliti menarik simpulan dari skor sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Asil dari Ahli Materi} &= \frac{70}{76} \times 100 \% \\ &= 92.1 \% \text{ (Layak banget)} \\ \text{Asil dari Ahli Medhia} &= \frac{68}{80} \times 100 \% \\ &= 85\% \text{ (Layak banget)} \\ \text{Asil dari Ahli Pasinaon} &= \frac{53}{56} \times 100 \% \\ &= 94.6 \% \text{ (Layak banget)} \end{aligned}$$

Setelah dilakukan perhitungan, peneliti kemudian mengolah hasil tersebut dan mengonversinya menjadi skor dengan **kriteria kelayakan** sebagai berikut:

Presentase	Kriteria	Katrangan
76% - 100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi	Sangat layak, tidak perlu direvisi
51% - 75%	Baik	Layak, namun perlu revisi
26% - 50%	Kurang	Tidak layak, perlu direvisi
0% - 25%	Sangat Kurang	Saangat tidak layak, perlu revisi besar-besaran.

Berdasarkan hasil pengujian validitas terhadap media pembelajaran *Labirin Basa*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kualitas media termasuk dalam kategori “sangat layak”. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa bagian yang perlu direvisi oleh peneliti, khususnya yang berkaitan dengan tulisan atau teks dalam produk.

Setelah peneliti melakukan validasi dan memperoleh hasil penilaian dari para validator, peneliti kemudian menghitung skor rata-rata pada setiap aspek. Perhitungan aspek tersebut menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

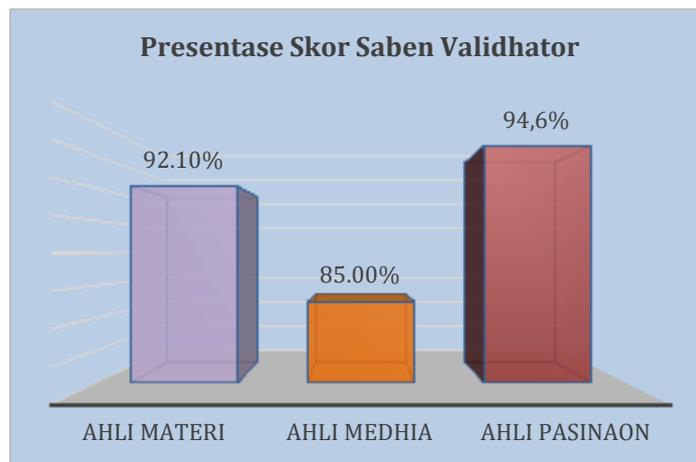
Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Dibawah ini merupakan diagram Hasil Validasi yang Telah Dilakukan Peneliti.



Gambar di bawah ini menunjukkan diagram hasil validasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Gambar tersebut merupakan hasil presentase skor yang diperoleh dari masing-masing aspek dalam media pembelajaran *Labirin Basa* berbasis Android, yang dinilai oleh setiap validator. Presentase skor dari ahli materi adalah sebesar 89,4%, termasuk dalam kategori sangat layak. Presentase skor dari ahli media adalah 87,5%, juga masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan presentase skor dari ahli pembelajaran mencapai 95%, dan juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut dikategorikan sebagai "Sangat Layak" karena skor yang diperoleh sudah melebihi angka 76%.

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Labirin Basa* Berbasis Android

Media pembelajaran *Labirin Basa* dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Negeri Ngusikan. Respon siswa diperoleh setelah peneliti melakukan validasi kepada para ahli, kemudian media tersebut diuji coba langsung kepada siswa. Data yang diperoleh peneliti berasal dari penyebaran angket respon siswa.

Responden	Presentase
Siswa 1	95%
Siswa 2	92,5%
Siswa 3	100%
Siswa 4	85%
Siswa 5	90%
Siswa 6	100%
Siswa 7	100%
Siswa 8	97,5%
Siswa 9	95%
Siswa 10	95%
Siswa 11	92,5%

Siswa 12	95%
Rerata	95,2%

Setelah memperoleh hasil presentase dari total 12 siswa, diperoleh nilai rata-rata dari respon siswa sebesar 95,2%. Nilai tersebut ketika dikonversikan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa*.

Media pembelajaran *Labirin Basa* juga memperoleh hasil presentase skor dari

- Ahli materi sebesar 89,4%, termasuk kategori sangat layak.
- Ahli media sebesar 87,5%, termasuk kategori sangat layak.
- Ahli pembelajaran sebesar 95%, termasuk kategori sangat layak.

Hasil tersebut dikategorikan “Sangat Layak” karena seluruh skor yang diperoleh melebihi angka 76%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Labirin Basa berbasis Android untuk keterampilan membaca materi *unggah-ungguh basa*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan tingkat pengembangan Level 1. Sehingga penelitian ini hanya terbatas pada tiga tahap, yaitu Analysis, Design, Development. Pada tahap Analysis, peneliti menganalisis kebutuhan siswa, kurikulum, dan karakteristik siswa. Dari tahap ini dapat disimpulkan bahwa siswa masih kurang berminat dalam mempelajari Bahasa Jawa, khususnya karena kesulitan dalam memahami materi *unggah-ungguh basa*. Selain itu, di sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan, masih ada beberapa guru yang bukan berasal dari latar belakang pendidikan Bahasa Jawa. Sekolah juga belum menggunakan media pembelajaran digital, sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif agar dapat menarik minat siswa terhadap materi *unggah-ungguh basa*. Selanjutnya pada tahap Design, peneliti menyusun atau membuat materi serta menyusun format desain. Dalam proses penyusunan desain, peneliti mulai dengan merancang tampilan menu utama atau menu awal pada media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun menu inti berupa labirin dan menentukan tema dalam menu utama game. Tahap terakhir adalah Development, yaitu peneliti mengembangkan media berdasarkan desain yang telah dibuat. Setelah produk media pembelajaran selesai dikembangkan, peneliti melaksanakan validasi kepada para ahli. Validasi kualitas media *Labirin Basa* berbasis Android dilakukan oleh:

- Ahli materi, yang memberikan penilaian dengan persentase 89,4% (kategori sangat layak),
- Ahli media, yang memberikan penilaian dengan persentase 87,5% (kategori sangat layak), dan
- Ahli pembelajaran, yang memberikan penilaian dengan persentase 95% (kategori sangat layak untuk digunakan di sekolah).

Kelebihan Media *Labirin Basa* Berbasis Android

Media pembelajaran *Labirin Basa* berbasis Android merupakan media interaktif yang memuat unsur digitalisasi dan mengikuti perkembangan zaman. Media ini juga dapat membuat siswa senang dalam belajar membaca *unggah-ungguh basa* yang sebelumnya dianggap sulit oleh mereka.

Selain itu, media ini melatih kemandirian siswa karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, meskipun hanya dapat digunakan pada perangkat Android.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran ini juga membantu siswa menjadi lebih familiar dengan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan, serta dapat meningkatkan keterampilan digital siswa di era modern.

Kekurangan Media *Labirin Basa*

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media *Labirin Basa* berbasis Android juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- Hanya bisa digunakan di perangkat Android, sehingga perangkat selain Android tidak dapat mengaksesnya.
- Meskipun bersifat interaktif, interaksi yang dimaksud lebih bersifat digital dan kurang melibatkan interaksi sosial langsung dengan teman. Hal ini dapat membatasi aspek kolaboratif dan diskusi.
- Materi dan soal-soal dalam media ini juga masih kurang variatif dan belum terlalu banyak

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*, 19(1), 61-68. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1540/1310>
- Alhamduddin. (2016). Sejarah Kurikulum di Indonesia. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1, 43. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1014804&val=15400&title=Dinamika Perubahan Kurikulum Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 PAUD](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1014804&val=15400&title=Dinamika%20Perubahan%20Kurikulum%20Kebijakan%20Perubahan%20Kurikulum%202013%20PAUD)
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Teknik analisis skala likert*. July, 1-23.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76-87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Annisa, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Sortasi Dan Grading. *Edufortech*, 6(1), 184-195. <https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i1.33290>
- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat T tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *URGENSI PENGEMBANGAN KURIKULUM 2013 REVISI KE KURIKULUM MERDEKA*.
- Didik, T. P. (2024). 5 12345. 2(8), 1119-1129.
- Fahmi, F. A., & SS, H. H. (2019). *PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MEDIA FILM TERHADAP KEWASPADAAN SISWA TENTANG PELECEHAN SEKSUAL DI KELAS VIII-C SMP N 1 MATESIH TAHUN PELAJARAN 2018/2019*. 5(2).

FH Muhammad. (2018). *Metode Penelitian*.

Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>

Hakimah, E. N. (2016). Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek "POO" Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 1(1), 13-21.

Halawa, W. (2020). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AloES) Journal*, 1(2), 141-151. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>

li, B. A. B. (2015). *Pengertian game edukasi, jenis game*. 13-22.

Intan Raden. (2015). Metode dan Teknik Penelitian. *Metode Dan Teknik Penelitian*, 46-54.

Juliadji, F. (2024). *Pengembangan E-Book Unggah-ungguh Basa Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 5.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Lay, C., Pratikno, Dwipayana, A. A., Santoso, P., Haryanto, Mas'udi, W., Purwoko, B., Kaho, J. R., Erawan, I. K. P., Gunanto, M. P., Sandi, A., Indrawati, S. R. I. M., Wirahadikusumah, R., Rasjid, A., Kurniadi, B. D., Keagamaan, K., Timur, J., Susantono, B., Alisjahbana, A. S., ... Toumbourou, T. (2021). Pengertian Bahasa Jawa. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 1(1), 105-112. <https://www.ksi-indonesia.org/assets/uploads/original/2020/03/ksi-1585501090.pdf><https://www.unhi.ac.id/id/berita/detail-berita/UNHI-Launching-Sistem-Sruti>https://kepuustakaan-presiden.perpusnas.go.id/uploaded_files/pdf/article_clipping/normal/BUNG_KA

M Ramadhan, M. G. (2024). *Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bengkulu*. 9-52.

Marzian, F., & Qamal, M. (2017). Game Rpg "the Royal Sword" Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2), 61-96. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v1i2.244>

Masithoh D. (2021). *Penerapan Bahasa Jawa Krama*. 4.

Miftah, M. (2013a). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.

<https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>

- Miftah, M. (2013b). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Ningrum, R. C., & Pujiastuti, H. (2023). Analisis Permasalahan Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(3), 3236-3246.
- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13-56. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1514>
- Nugraheni, D. A., Yani, S. I., Anjani, H. F., Atmojo, W. T., Rizal, M., & Setiawaty, R. (2023). *Pengembangan Media Film Animasi Pada Materi Unggah- Ungguh Basa Jawa Kelas Iv. 2*, 1150-1163.
- Nugroho, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Saku Unggah-Ungguh Basa Jawa Kelas IV SDN Tambakrejo Purworejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 04 No. 04, 1-11.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prajoko, G. P., Mutia, I., Informatika, P. S., Interaktif, M. P., & Jawa, B. (2019). *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 4(2), 177-185.
- Purnamasari. (2018). *METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK* Nurna L. Purnamasari. 05, 23-31.
- Qowi Rosyidah. (2016). Wahana, P. B. J. S., & Berbahasa, U. U. a. Pendahuluan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 5-24.
- Rachmawati, I. N. (2007). Data Collection in Qualitative Research: Interviews. *Indonesian Journal of Nursing*, 11(1), 35-40.
- Ratri, S., & Bella, E. (2013). *Bab ii data dan analisa 2.1*. 3-10.
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5-17.
- Riza, F. Y. (2015). *skala penilaian yang bersifat negatif dan positif*. 57-66.

- Rochmad. (2012). *PengeloLaan Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Budaya (Studi Situs SMP Negeri 2 Kajoran Kabupaten Magelang)*. 0-21. [ttp://eprints.ums.ac.id/id/eprint/22403](http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/22403)
- S. Padmosoekotjo. (2009). Gugon Tuhon. In *Jurnal Terjemahan Alam & Tamadun Melayu* (Vol. 1).
- Sarah Nur Hidayah. (2018). *Pengembangan Media Pop-Up Book Kombinasi Warna Pada*.
- Sari. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa menggunakan komik digital disekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Universitas PGRI Madiun*, 3, 356-362. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2751%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/2751/2107>
- Sari. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414-421.
- Sari, G. A. (2020). *Pembentukan Karakter Sopan Santun Melalui Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama (Penelitian pada siswa SD Negeri Tanggulrejo 1 Tempuran Kabupaten Magelang)*.
- Setyawan, W. 2024. (n.d.). *Klasterisasi Unggah-Ungguh Basa Jawa dan Fenomena Penggunaannya*. 36(2024), 1-14. <http://dx.doi.org/10.29255/aksara.v36i1.1132>
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104-116.
- Sumadi, E. S. (2010). *Permasalahan Pemakaian Bahasa Jawa Krama*.
- Suryadi, A. (2017). Menggunakan Model Waterfall. *Petik*, 3(1), 2-(6).
- Susanti, A. Z. (2016). *Jenis - Jenis Media Dalam Pembelajaran*. 1-23.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33-40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Uswatun, F. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wilinny, W., Halim, C., Sutarno, S., Nugroho, N., & Hutabarat, F. A. M. (2019). Analisis

Komunikasi Di PT. Asuransi Buana Independent Medan. *Jurnal Ilmiah Simantek*, 3(1), 1-6.

Windayanti, W., Afnanda, M., Agustina, R., Kase, E. B. S., Safar, M., & Mokodenseho, S. (2023). Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 2056-2063. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3197>

Wulansari Dwi Elsa. (2019). *IMPLEMENTASI BAHASA JAWA KRAMA DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU SOPAN SANTUN SANTRI MADRASAH DINIYAH ALCHUSNIYYAH TAMBAKBOYO PEDAN KLATEN TAHUN 2018/2019*. 1-23.

Yulianingsih, D., & Sulaeman, A. (2024). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang Tahun Pelajaran 2022 / 2023*. 2, 73-81.