

Pengembangan media teka-teki berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa jawa pada siswa kelas 4 sekolah dasar kabupaten pacitan

Dayinta Qurota Ayunin ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Nur Samsiyah, Universitas PGRI Madiun

✉ dayintaita@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the needs for the development of riddle media, the process of developing the developed media and the quality of the development of local culture-based puzzle media using the Adobe Flash CS.6 software application which is expected to improve students' Javanese language skills and be able to get to know the existing local culture. This study uses the research and development (RnD) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this study were fourth grade students at SDN 02 Dadapan, Pacitan Regency. Data collection techniques from the results of interviews and questionnaires (questionnaire). The results of this study indicate that 1) The development process obtains a needs analysis from the results of interviews with class teachers. 2) Validation assessment carried out by media expert validation (93%), material expert validation (90%), linguist validation (94%) of all validators got an average percentage of 92% included in the "very valid" category 3) The results of the assessment by the teacher's response questionnaire were 98% and student questionnaire results obtained a percentage of 93%, so that it can be stated that this learning media is feasible to use in the learning process.

Keywords: Riddle Media, Local Culture, Javanese Language Skills

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media teka-teki, proses pengembangan media yang dikembangkan dan kualitas pengembangan media teka-teki berbasis budaya lokal menggunakan aplikasi *software adobe flash CS.6* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa jawa pada siswa dan dapat mengenal kebudayaan lokal yang ada. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (RnD) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 02 Dadapan Kabupaten Pacitan. Teknik pengumpulan data dari hasil wawancara dan lembar angket (kuesioner). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Proses pengembangan ini mendapatkan analisis kebutuhan dari hasil wawancara kepada guru kelas. 2) Penilaian validasi yang dilakukan oleh validasi ahli media (93%), validasi ahli materi (90%), validasi ahli bahasa (94%) dari semua validator mendapatkan rata-rata presentase 92% masuk dalam kategori "sangat valid" 3) Hasil penilaian oleh angket respon guru sebesar 98% serta hasil angket siswa mendapatkan presentase 93 %, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media TeKa-Teki, Budaya Lokal, Keterampilan Bahasa Jawa



PENDAHULUAN

Keterampilan bahasa jawa menjadi hal utama dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal bahasa daerah di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Magdalena,S (2015) Bahasa jawa memiliki tujuan untuk siswa lebih mengapresiasi terhadap kebudayaan jawa yang mengandung nilai budi pekerti. Keterampilan bahasa jawa memiliki peran yang penting dalam mengembangkan nilai-nilai tata krama dalam kebudayaan. Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat, keterampilan bahasa jawa semakin luntur sehingga menyebabkan kualitas tata krama dan budi pekerti anak-anak semakin menurun Fatimah (2022).

Kebudayaan lokal dapat meliputi catatan tertulis, karya arsitektur atau bangunan tradisional, monumen, karya seni/kerajinan tradisional, nasihat yang diturunkan dari nenek moyang terdahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi Suryana (2021). Setiap daerah memiliki kebudayaan lokal yang berbeda-beda yang harus dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sekarang. Kebudayaan lokal setiap daerah sangat beragam, salah satunya kebudayaan lokal yang ada di daerah Kabupaten Pacitan. Beberapa kebudayaan Kabupaten Pacitan yaitu upacara adat ceprotan, tetaken, kebudayaan rontek, wayang beber, kethek ogleng. Melalui kebudayaan tersebut siswa dapat mempelajari, memaknai isi dari kebudayaan, serta ikut melestarikan melalui media pembelajaran.

Media Teka-Teki Berbasis Budaya Lokal

Media teka-teki merupakan media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi software *software adobe flash CS.6* yang didalamnya terdapat berbagai gambar animasi, kuis yang berbasis budaya lokal. Di dalam media ini siswa dapat mempelajari berbagai macam kebudayaan Kabupaten Pacitan dalam bahasa jawa serta siswa dapat menjawab kuis yang tersedia. Media teka-teki bahasa jawa dapat diharapkan siswa memahami dapat meningkatkan kemampuan bahasa jawa lebih cepat dan mudah dimengerti serta menambah pengetahuan tentang kebudayaan lokal.

Software adobe flash CS.6 melibatkan teknologi dalam penerapannya mencakup gambar audio visual yang dapat menarik perhatian saat proses pembelajaran. Kelebihan *adobe flash CS.6* dapat membuat materi pembelajaran lebih variatif dan dapat memberikan siswa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menarik dan inovatif bisa membuat siswa lebih cepat memahami materi dan siswa tidak merasa bosan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang pengembangan media menggunakan *software adobe flash CS.6*. Tujuan dari penelitian ini adalah melalui media teka-teki bahasa jawa dengan melalui aplikasi *software adobe flash CS.6* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa jawa pada siswa. Pengembangan media teka-teki berbasis budaya lokal, siswa dapat mengenal kebudayaan lokal serta melestarikan kebudayaan yang ada. Penelitian serupa mengenai pengembangan media interaktif menggunakan *adobe flash* pada materi relasi dan fungsi menyatakan bahwa media sudah teruji kelayakan dan kepraktisannya Muhammad (2022).

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan RnD (research and development) yang dikembangkan dengan model ADDIE. Adapun model ini tersusun atas beberapa tahap mulai dari tahapan yaitu *Analyse* (analisis), *Design* (merancang produk), *Implementation* (Pengujian produk secara terbatas di lapangan), dan *Evaluate* (evaluasi terhadap hasil) Kartikasari (2022). Penelitian ini dilakukan di SDN 02 Dadapan Kabupaten Pacitan. Subjek penelitian ini ialah 12 siswa kelas IV SDN 02 Dadapan, dengan objek penelitian media pembelajaran media teka-teki berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan.

Metode dan instrument pengumpulan data yang digunakan berbentuk non tes. Teknik pengumpulan, yaitu dengan menggunakan wawancara dan kuesioner. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta lembar angket siswa dan angket guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu deskriptif kuantitatif untuk mengolah data dalam bentuk skor dari penilaian oleh validator dan respon siswa, sedangkan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan data berupa komentar saran perbaikan dari validator. Adapun Teknik penilaian kelayakan dan kualitas untuk analisis data dengan menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-4.

TABEL 1. *Kategori Kelayakan Media*

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk media interaktif teka-teki berbasis budaya lokal Pacitan dan mengetahui kelayakan media interaktif berbasis budaya lokal Pacitan, media yang dikembangkan menggunakan bahasa jawa di dalam produk untuk meningkatkan berbahasa jawa siswa kelas IV SDN 02 Dadapan Kabupaten Pacitan menggunakan model ADDIE. Berikut tahapan yang dilalui dalam penelitian ini. Tahap *Analyze* merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengmpilkan data awal, kegiatan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru sehingga dapat melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran yang akan dibutuhkan.

Dari hasil analisis kebutuhan didapatkan informasi bahwa SDN 02 Dadapan sudah memfasilitasi jaringan internet dilengkapi dengan fasilitas LCD *proyektor*, serta fasilitas lainnya yaitu adanya bantuan laptop *chromebook* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan dengan menggunakan fasilitas tersebut serta kurangnya variasi pembelajaran, peserta didik terkadang masih kurang semangat dalam belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, peneliti menggunakan media teka-teki berbasis budaya lokal sebagai solusi untuk memanfaatkan fasilitas yang ada dan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Tujuan melalui pembelajaran menggunakan media teka-teki berbasis budaya lokal diharapkan siswa dapat mengetahui dan mengamati keberagaman budaya lokal yang ada di Kabupaten Pacitan, membaca tentang budaya lokal dengan bahasa jawa dan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa jawa pada siswa.

Tahap *Design* atau perancangan merupakan tahap perencanaan pembuatan media pembelajaran yang didasari pada tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pembuatan produk media pembelajaran teka-teki berbasis budaya lokal diperkirakan membutuhkan waktu selama 2 bulan. Proses mendesain media pembelajaran dilakukan dengan berbagai perencanaan sebagai berikut : 1) Menemukan aplikasi pembuatan media pembelajaran, 2) Penyusunan materi, 3) Menyiapkan sumber, 4) Merancang isi media teka-teki berbasis budaya lokal Pacitan mulai dari halaman awal yang terdapat judul sampai evaluasi soal. 5) Pembuatan produk yang akan dikembangkan sebagai bahan penelitian, pembuatan produk menggunakan aplikasi software adobe flash CS.6 dan menggunakan software canva serta dalam soal kuis menggunakan website wordwall.

Tahap *Develop* atau pengembangan adalah tahapan tindak lanjut dari tahap *analysis* dan *design*. Pada tahapan pengembangan ini terdapat penilaian dari beberapa ahli

yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa menggunakan lembar angket. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai pembelajaran setelah dilakukan revisi. Hasil penilaian dari beberapa ahli dapat dilihat sebagai berikut.

TABEL2. Hasil Tabulasi Uji Ahli Media

Hasil Presentase	Kriteria	Keterangan
93 %	Sangat Layak	Revisi

Sumber ; Dokumentasi pribadi penelitian

Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat diketahui media pembelajaran ini mendapatkan presentase 93% yang masuk kedalam kategori sangat valid dan media layak di uji coba di lapangan dengan catatan revisi.

TABEL 3. Hasil Tabulasi Uji Ahli Materi

Hasil Presentase	Kriteria	Keterangan
90 %	Sangat Layak	Tidak ada revisi

Sumber ; Dokumentasi pribadi penelitian

Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat diketahui media pembelajaran ini dalam validasi materi mendapatkan presentase 90% yang masuk kedalam kategori sangat valid dan media layak di uji coba di lapangan tanpa adanya revisi.

TABEL 4. Tabel Hasil Tabulasi Uji Ahli Bahasa

Hasil Presentase	Kriteria	Keterangan
94 %	Sangat Layak	Revisi

Sumber ; Dokumentasi pribadi penelitian

Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat diketahui media pembelajaran ini mendapatkan presentase 94% yang masuk kedalam kategori sangat valid dan media layak di uji coba di lapangan dengan revisi. Validator menyatakan media ini menarik dan sudah bagus.

Tahap *Implementation* merupakan tahapan untuk mengimplementasikan produk yang telah dibuat melalui uji coba di lapangan dengan sasaran 12 peserta didik SDN 02 Dadapan Kabupaten Pacitan. Tahapan bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan melalui uji coba dan penilaian lembar angket respon. Kualitas penggunaan media teka-teki yang dikembangkan dapat dinyatakan praktis jika mendapatkan presentase yang sesuai dengan tabel kemenarikan. Kualitas dapat diketahui dari perhitungan hasil angket respon peserta didik dan angket respon guru.

Berdasarkan tabel hasil angett respon peserta didik yang diperoleh dari 12 siswa kelas IV jika sudah di presentasekan rata-rata mendapatkan hasil dari 80 % sampai 100 % dan semua angket respon masuk pada kriteria sangat setuju. Hasil presentase keseluruhan yang diperoleh 93 % dan masuk pada kriteria sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa media teka-teki berbasis budaya lokal menarik dan mudah memahami materi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil presentase yang diperoleh ialah 98% dan masuk pada kategori sangat menarik. Komentar yang diberikan oleh guru wali kelas IV adalah media pembelajarannya sangat menarik, dan membuat proses pembelajaran menjadi mudah. Saran yang diberikan oleh wali kelas IV yaitu sudah bagus sekali, tingkatkan lagi untuk media yang lebih bagus dan bervariasi.

Tahap *Evaluate* merupakan tahapan akhir yang dilakukan dengan cara siswa menjawab beberapa soal pada kuis. Soal pada kuis dijawab setelah siswa melihat dan mempelajari materi di dalam media teka-teki. Pelaksanaan pada tahap ini, peneliti terbatas pada perangkat yang digunakan siswa dengan jumlah terbatas sehingga dibentuk

menjadi 2 kelompok serta terkendala koneksi internet tidak stabil pada saat pelaksanaan uji coba

PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul pengembangan media teka-teki berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa jawa pada siswa kelas 4 sekolah dasar Kabupaten Pacitan. Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan metode ADDIE sebagai dasar untuk mengembangkan media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media, proses pengembangan media dan kualitas media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran bahasa jawa sehingga membuat siswa merasa bosan serta tidak tertarik pada materi yang disampaikan.

Kebutuhan media pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa SDN 02 Dadapan sudah menerapkan digitalisasi pendidikan tetapi belum dilaksanakan secara maksimal. Sekolah sudah memfasilitasi jaringan internet dilengkapi dengan fasilitas LCD *proyektor*. Guru menyatakan dengan menggunakan media tersebut, peserta didik terkadang masih kurang semangat dalam belajar. Pada penerapan pembelajaran SDN 02 Dadapan memiliki fasilitas penunjang proses pembelajaran berbasis teknologi, tetapi belum adanya pembaruan dalam media interaktif. Oleh karena itu, guru merasa memerlukan inovasi baru pada media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, peneliti menggunakan media teka-teki berbasis budaya lokal sebagai solusi untuk memanfaatkan fasilitas yang ada dan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif serta melalui media ini siswa dapat menegtauia budaya lokal yang ada disekiar.

Proses pengembangan ini dilatarbelakangi kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran oleh guru, karena guru di SDN 02 Dadapan masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket ataupun buku LKS sehingga kurang antusias siswa kurang dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung selain itu masih ada siswa yang pasif saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Muhson (2010) yang menyatakan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien, perlu dikembangkan berbagai metode pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif serta kreatif, hal ini perlu dilakukan agar pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat memperlancar kegiatan mentransfer ilmu.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memberikan solusi bagi guru yaitu inovasi baru pada media pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan variasi pembelajaran dan memberikan suasana berbeda saat belajar pada siswa. Pembuatan media ini. Media yang dikembangkan berupa media teka-teki yang dibuat menggunakan aplikasi *software adobe flash CS.6*, *software canva* dan *website wordwall*. Berikut tampilan media yang dikembangkan :

TABEL 5. *Tampilan Media*

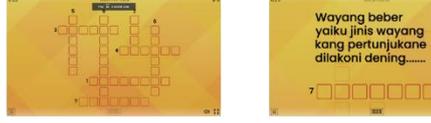
1) Tampilan Pembuka



Slide halaman pembuka di media teki-teki. Pada slide ini terdapat judul “Ayo Sinau Budaya Lokal Pacitan”. Di slide ini terdapat tombol navigasi “Lanjut” untuk masuk ke halaman berikutnya serta terdapat gambar animasi berpakaian adat jawa.

2) Tampilan Menu Utama

Slide menu utama untuk memberikan informasi pilihan kegiatan yang disediakan pada media teka-teki. Menu utama tersebut

	<p>dari Sinau Materi, Dolanan, Profil, Asal Usul Pacitan. Pada slide ini juga terdapat navigasi tombol “gambar rumah” untuk kembali ke halaman pembuka.</p>
<p>3) Tampilan Menu Materi</p> 	<p>Tampilan menu materi budaya lokal Pacitan, yang didalamnya berisikan menu menu macam macam budaya lokal. Pada bagian slide dapat mengklik bagian nama budaya lokal yang akan dipilih dan akan ke halaman selanjutnya.</p>
<p>4) Tampilan Materi budaya lokal ceptrotan</p> 	<p>Tampilan materi budaya lokal ceptrotan yang didalamnya terdapat gambar-gambar proses kegiatan budaya lokal, teks bacaan tentang penjelasan budaya lokal ceptrotan dalam bahasa jawa dan cuplikan video. Pada bagian ini juga terdapat navigasi tanda panah untuk ke slide selanjutnya dan kembali ke slide sebelumnya.</p>
<p>5) Tampilan kuis</p> 	<p>Tampilan salah satu kuis bulokmedia yaitu dalam permainannya berbentuk soal pilihan ganda. Pada slide ini terdapat 10 soal yang berbeda, untuk menjawab soal tinggal mengklik nomor soal yang diinginkan. Kemudian jika sudah diklik nomor yang di pilih akan muncul slide seperti tampilan sebelah kanan yang didalamnya terdapat soal dan pilihan jawaban, jika jawaban salah akan muncul tanda “x” dan jika jawaban benar akan muncul tanda centang “√”.</p>
<p>6) Tampilan Kuis Goleki Aku</p> 	<p>Tampilan salah satu kuis goleki aku yaitu dalam permainannya seperti teka-teki silang. Pada slide ini terdapat kotak-kotak kosong dengan bertuliskan angka, cara memainkan dengan mengklik salah satu angka kemudian akan muncul seperti slide gambar disebelah kanan. Pertanyaan akan muncul dapat dijawab dengan menuliskan sesuai dengan jawabannya.</p>

Setelah menentukan aplikasi, peneliti melakukan analisis kurikulum dan materi. Hasil dari analisis menyebutkan bahwa SDN 02 Dadapan menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka untuk kelas 4 Sekolah Dasar. Pembelajaran bahasa jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal. Hal ini sejalan dengan pendapat Latifah (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran muatan lokal dilaksanakan untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik melalui potensi daerah seperti budaya, bahasa dan adat istiadat, pembelajaran bahasa jawa sendiri bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa serta mampu menghargai kebudayaan yang dimiliki.

Kualitas diperoleh dari hasil penilaian validator. Validator yang terlibat dalam penilaian yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan uji coba lapangan. Hasil validasi ahli untuk menentukan kelayakan produk sebelum diujicobakan di lapangan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Setia (2017) bahwa validasi merupakan evaluasi terhadap produk awal yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk melihat aspek kebenaran isi media. Hasil penelitian dari ahli media memberikan nilai untuk media teka-teki sehingga mendapatkan presentase 93% yang

masuk kedalam kategori “sangat valid” (80%-100%). Selanjutnya ahli materi memberikan penilaian dengan presentase 90% yang termasuk kedalam kategori “sangat valid” (80%-100%). Berdasarkan data hasil validasi kebahasaan media ini mendapatkan presentase 94% masuk kedalam kategori “sangat valid” (80%-100%) dan media layak di uji coba di lapangan.

Berdasarkan pengisian penilaian angket dapat disimpulkan dari semua penilaian validator mendapatkan presentase 92% masuk dalam kategori “sangat valid” (80%-100%). Hasil validasi yang dilakukan oleh validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa menyatakan bahwa media teka-teki yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dengan adanya revisi. Setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator, peneliti melakukan revisi pada media yang dikembangkan untuk selanjutnya diujicobakan di lapangan.

Penilaian kualitas media yang dikembangkan, peneliti memberikan lembar angket respon guru dan angket siswa saat melakukan uji coba dan hasil angket akan menjadi acuan nilai kualitas media interaktif. Media pembelajaran yang dinyatakan praktis maka termasuk dalam kriteria sangat menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Batubara (2015) yang menyatakan media pembelajaran yang baik melibatkan gambar, pemberian navigasi pada bagian materi dan evaluasi, sehingga dapat membuat proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Hasil dari keseluruhan angket peserta didik mendapatkan hasil presentase yang diperoleh 93% % termasuk dalam kategori “sangat valid” (80%-100%). Dan hasil angket guru mendapatkan presentase 98 % termasuk dalam kategori “sangat valid” (80%-100%). Peserta didik memberikan komentar bahwa media ini menyenangkan, menarik dan membantu memahami materi. Komentar yang diberikan oleh media pembelajarannya sangat menarik, dan membuat proses pembelajaran menjadi mudah. Saran yang diberikan oleh wali kelas IV yaitu sudah bagus sekali, tingkatkan lagi untuk media yang lebih bagus dan bervariasi.

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru dan angket respon siswa dapat diketahui bahwa media interaktif ini dinyatakan praktis untuk digunakan peserta didik kelas IV, yaitu (1) Media teka-teki dapat meningkatkan kemampuan literasi pada siswa, (2) Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membaca teks dan gambar serta video pembelajaran yang terdapat pada media, (3) Media teka-teki berbasis budaya lokal dapat menambah pengetahuan terkait dengan budaya lokal Kabupaten Pacitan melalui kuis yang disajikan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media dapat disimpulkan bahwa : penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media teka-teki, proses pengembangan media yang dikembangkan dan kualitas pengembangan media teka-teki berbasis budaya lokal menggunakan aplikasi *software adobe flash CS.6* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa jawa pada siswa dan dapat mengenal kebudayaan lokal yang ada. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (RnD)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 02 Dadapan Kabupaten Pacitan. Teknik pengumpulan data dari hasil wawancara dan lembar angket (kuesioner). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Proses pengembangan ini mendapatkan analisis kebutuhan dari hasil wawancara kepada guru kelas. 2) Penilaian validasi yang dilakukan oleh validasi ahli media (93%), validasi ahli materi (90%), validasi ahli bahasa (94%) dari semua validator mendapatkan rata-rata presentase 92% masuk dalam kategori “sangat valid” 3) Hasil penilaian oleh angket respon guru sebesar 98% serta hasil angket siswa mendapatkan presentase 93 %, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Batubara, H. H. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi operasi bilangan bulat. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-12.

2. Fatimah, A. R., Rinawati, A., & Maryanto, M. (2022). Analisis Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas III SD Negeri Keditan Magelang. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(2), 43-53.
3. Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052-5062.
4. Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran muatan lokal bahasa jawa dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149-158.
5. Magdalena, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Kedunggaleng Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 1(1), 11-20.
6. Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). Pengembangan media interaktif menggunakan adobe flash CS6 profesional pada materi relasi dan fungsi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 128-140.
7. Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
8. Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26
9. Setia, M. O., Susanti, N., & Kurniawan, W. (2017). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan adobe flash cs 6 pada materi hukum newton tentang gerak dan penerapannya. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(02), 42-57.
10. Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094