

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa lain yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.²³ Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁴ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Hamka, media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu, baik fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien.²⁵ Dengan demikian, materi

²³ Atiek Indriyastuti, “Peningkatan Keterampilan Menulis Descriptive Text Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Hp Android Di Kelas X-MIPA-1 SMA Negeri 7 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019,” *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 7, no. 1 (2021): 120–138, <https://doi.org/10.26877/jp3.v7i1.8936>.

²⁴ Suparlan Suparlan, “Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI,” *Islamika* 2, no. 2 (2020): 298–311, <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.

²⁵ Siti Bariroh and Didin Syamsudin, “Peningkatan Kemampuan Belajar Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Kotak Rahasia Pada Peserta Didik Kelas 3 SD Insan Kamil,” *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 112–118, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i2.8516>.

pelajaran lebih cepat diterima siswa dengan baik dan menarik minat mereka untuk belajar lebih banyak lagi. Menurut Adam dan Syastra, media pembelajaran adalah segala sesuatu dalam proses pembelajaran baik fisik maupun teknis, yang dapat membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih mudah kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.²⁶ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar.²⁷

Dari berbagai pendapat mengenai pengertian media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

²⁶ Riana et al., “Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022”, Universitas Dharmawangsa 16, no. 4 (2022): 968-980.

²⁷ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, (Tangerang: Penerbit CV Jejak, 2021), hal. 7-15.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pembelajaran. Berikut fungsi media dalam pembelajaran.

- a) Penggunaan media pembelajaran bukanlah tugas tambahan sebaliknya, itu berfungsi sebagai alat yang membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik.
- b) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa dalam menciptakan situasi belajar yang diharapkan, media pembelajaran berfungsi sebagai komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan satu sama lain.
- c) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dalam pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- d) Media pembelajaran bukanlah alat hiburan oleh karena itu, tidak boleh digunakan hanya sebagai alat hiburan, permainan, atau untuk memancing siswa semata.
- e) Media pembelajaran juga bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.

- f) Media pembelajaran meningkatkan proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran biasanya lebih mengendap, yang berarti nilai belajarnya lebih tinggi.²⁸

Menurut S. Gerlach dan P. Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

- a) *Bersifat Fiksatif*, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa. Suatu objek atau peristiwa dapat digambar, dipotret, difilmkan, atau disimpan, dan hasilnya dapat disimpan untuk dilihat serta diamati kembali saat diperlukan.
- b) *Bersifat Manipulatif*, artinya menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai macam perubahan yang dapat dilakukan sesuai kebutuhan, seperti mengubah ukurannya misalnya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatan, warna, dan juga dapat mengulangi penyajiannya sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa ke dalam ruang kelas.
- c) *Bersifat Distributif*, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali

²⁸ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

penyajian secara serempak contohnya, siaran televisi, radio, dan surat kabar.²⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat penyampai pesan yang membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi, semangat belajar, dan hasil belajar siswa.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai, berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga mereka dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode pembelajaran yang lebih bervariasi akan memastikan bahwa siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan energi, terutama jika guru mengajar setiap jam.
- d) Siswa tidak hanya mendengarkan instruksi guru tetapi juga terlibat dalam aktivitas tambahan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memamerkan, dan sebagainya. Hal ini memberi

²⁹ Rodhatul Jennah, "Media Pembelajaran", *Antasari Press*, 2009, 19.

mereka lebih banyak waktu untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.³⁰

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga bisa memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, menimbulkan keinginan untuk belajar dan memungkinkan interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Mereka juga dapat memberikan pengalaman yang sebanding dengan peristiwa lingkungan mereka.³¹

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang serta memperjelas cara pesan disampaikan kepada

³⁰ Siti Quratul Ain and Dea Mustika, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Kepada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Abdidias* 2, no. 5 (2021): 1080–1085, <https://doi.org/10.31004/abdidias.v2i5.427>.

³¹ Hamzah Pagarra, dkk., *Media Pembelajaran*, (UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 21.

siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat pula dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media asli hidup, contoh: aquarium yang memiliki ikan dan tumbuhan, terrarium yang memiliki hewan darat dan tumbuhan, kebun binatang yang memiliki semua binatang yang ada, kebun percobaan/kebun botani yang memiliki berbagai tumbuhan, dan insektarium yang memiliki serangga, semut, dan anai-anai dalam kotak kaca.
- 2) Media asli mati, misalnya: taksidermi, herbarium, bioplastik, awetan dalam botol, dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukan seperti aslinya di alam.
- 3) Media asli tiruan atau model, seperti: model irisan bagian dalam bumi, penampang batang dan daun, boneka, model torso manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, globe, atom, DNA, dan market.
- 4) Media asli benda tak hidup, contoh: berbagai jenis batuan mineral, kereta api, pesawat terbang, mobil, gedung, papan tempel, dan papan tulis.
- 5) Media grafis: bagan (chart), diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, lukisan.

- 6) Media pandang dengar (audio visual): video, televisi, slide bersuara, film suara (gambar hidup).
- 7) Media dengar (audio): program radio, piringan hitam, pengeras suara, telepon, *cassete*, *tape*, *tape recorder*.
- 8) Media proyeksi: proyeksi diam (*still projection*), contohnya slide, *filmstrip*, transparasi; proyeksi gerak (*movie projection*), contohnya film atau gambar hidup (umumnya dengan ukuran 8 mm, 16 mm, 36 mm).
- 9) Media cetak (*printed materials*): koran, majalah, komik, dan buku cetak.³²

Menurut Asyhar, media umumnya terbagi menjadi empat kategori: media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Berikut adalah penjelasan keempat kategori media pembelajaran.

- 1) Media visual, adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- 2) Media audio, adalah jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

³² Arief Sidharta, "Media Pembelajaran", *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.

- 3) Media audio visual, adalah jenis media digunakan pada kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan dan pendengaran.
- 4) Multimedia adalah semua jenis media dan peralatan yang terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, audio, dan media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.³³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media dapat dibagi dan ditentukan bagaimana mereka dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, guru dapat menggunakan media ini sesuai kebutuhan.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Arsyad mengatakan bahwa gagasan media pembelajaran adalah bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan dasar dari standar pemilihan media. Meskipun demikian, beberapa media pembelajaran tidak cocok untuk semua topik dan siswa karena masing-masing memiliki karakteristik unik. Hal ini juga berlaku

³³ Jaka Wijaya Kusuma, dkk., *Dimensi Media Pembelajaran*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 53.

untuk pemilihan model, pendekatan, strategi, metode, lingkungan sekolah, dan faktor lainnya. Adapun kriteria pemilihan media menurut Arsyad sebagai berikut:

- 1) Sesuai tujuan yang ingin dicapai,
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi,
- 3) Praktik, luwes, dan bertahan,
- 4) Guru terampil menggunakannya,
- 5) Pengelompokkan suara dan mutu teknis.³⁴

Pemilihan media pembelajaran menjadi tugas lanjutan bagi guru mata pelajaran maupun kelas yang ingin memanfaatkannya untuk membantu siswa mereka belajar. Menurut Ramli, ada beberapa standar yang dapat digunakan untuk memilih media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:³⁵

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik

Analisis kebutuhan dan karakteristik adalah hal penting yang harus dilakukan oleh guru saat memikirkan media pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini, analisis kebutuhan dan karakteristik berkonsentrasi pada kebutuhan siswa selama proses belajar mengajar. Memenuhi kebutuhan unik setiap siswa adalah

³⁴ Agus miftakus Surur, "Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Narasi Berbantuan Media Audio Visual Di Kelas IV SD," *AL-Ahya* 01, no. 01 (2019): 219–32.

³⁵ Muhammad Fitrah, "Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran," *Universitas Nurul Jadid*, no. March (2021): 1–13, <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>.

tugas utama guru. Salah satu alasan mengapa hal ini dilakukan karena materi tersebut sulit dipahami oleh siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahaminya. Akibatnya, analisis kebutuhan harus dilakukan dan karakteristik media yang tepat diidentifikasi. Sudana dan Ahmad Rivai juga telah mengklasifikasikan berbagai media pembelajaran berdasarkan karakteristiknya, kemampuan jangkauannya, dan metode atau teknik penggunaan.³⁶

2) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran dipilih atas dasar mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan instruksional adalah komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Model instruksional harus menjelaskan tujuan secara jelas dan tegas melalui respons dan pencapaian pelajaran siswa.³⁷ Kesuksesan pencapaian tujuan adalah ukuran keberhasilan guru dalam membuat dan memproses bahan pembelajaran.

3) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran (Naskah Media)

Nakah media adalah cara penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari

³⁶ Susidamaiyanti Marlina, Abdul Wahab, "Pengembangan Media Pembelajaran SD /MI," *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.*, no. 2 (2021): 60–62.

³⁷ Apriani Safitri and Kabiba Kabiba, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 3 Ranomeeto," *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 1 (2020): 334–46, <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>.

pokok-pokok materi yang telah disusun dengan baik supaya materi tersebut dapat disampaikan melalui media dan materi tersebut harus dituangkan dalam tulisan atau gambar.³⁸ Istilah “naskah media” digunakan untuk menggambarkan jenis penyampaian ini.

4) Keterampilan dan kemampuan guru menggunakan media

Keterampilan dan kemampuan menjadi kunci suksesnya komponen perangkat pembelajaran, yakni media pembelajaran. Namun, syarat utamanya adalah guru mampu untuk menggunakan media pada proses belajar mengajar. Fakta untuk hal ini, masalah yang terjadi biasanya kurang pengetahuan dan masih terbatas dari segi waktu dan keterampilan untuk membuat media pembelajaran.

5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya

Media sesuai dengan perencanaan dan pendekatan pembelajaran. Ini sesuai dengan beberapa temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi guru saat menggunakan media dalam pembelajaran adalah waktu yang dibutuhkan untuk mengolah media dan ketersediaan media dengan sub bahasan.

³⁸ Anang Silahuddin, “P Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di Ma Al Huda Karang Melati,” *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2021): 152–76.

6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa

Pemilihan media juga harus mempertimbangkan gaya belajar dan perkembangan kognitif siswa.

7) Mengadakan tes dan revisi

Menurut Nurrita, evaluasi media pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk menentukan nilai dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan output efektivitas penggunaan media pembelajaran. Penilaian dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan.³⁹

Berdasarkan konsep-konsep yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, mudah diakses, mampu digunakan oleh guru, praktis, fleksibel, dan digunakan secara berkelanjutan.

2. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Aksara Jawa

a. Pengertian Permainan

Permainan adalah pengulangan bentuk-bentuk aktivitas, dengan manusia memegang peranan yang dominan. Permainan adalah salah satu jenis aktivitas sosial dimana seseorang bermain bersama teman-temannya lebih dari berpartisipasi dalam aktivitas lain.

³⁹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Permainan adalah laboratorium dimana anak-anak dapat menggunakan keterampilan baru yang mereka pelajari. Banyak permainan yang dapat melatih kelompok otot yang lebih besar dan meningkatkan kemampuan dalam berlari, lari berkelok-kelok, mulai dan berhenti berlari, dan berbagi kesempatan dengan teman yang lain. Permainan ini membutuhkan banyak dorongan dan energi, lebih kuat dan serius daripada bermain biasa, dan lebih mungkin memberikan penghargaan untuk keberhasilan dan pemenuhan.⁴⁰

Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh mendefinisikan bahwa permainan adalah sesuatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan.⁴¹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain.⁴²

Didasarkan pada uraian di atas, permainan adalah kegiatan bermain dengan pengalaman belajar yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama.

⁴⁰ Ari Wibowo Kurniawan, *Penulis: Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd*, 2019.(Malang: Wineka Media, 2019), 2.

⁴¹ Desmariyani Evi, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Tk Al-Ziqri Kota Padang," *JURNAL RISET Pendidikan Dasar Dan Karakter* 3, no. 1 (2021): 86–100, <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/50>.

⁴² Siti Nurhayati et al., "GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI," *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* 4 nomor 1 (2021): 1–13.

b. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan sangat identik dengan kegiatan anak-anak, dengan begitu maka permainan merupakan suatu media interaksi anak-anak yang dibubuhi dengan aturan dan hal-hal yang menyenangkan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu permainan yang banyak disukai anak-anak yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga terdiri dari beberapa kotak kecil, dengan sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan satu kotak ke kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan.⁴³

Menurut Kholipah, ular tangga adalah permainan yang memanfaatkan dadu dan dilengkapi dengan gambar. Permainan ini sudah ada sejak zaman dahulu, di mana dua anak atau lebih harus melempar dadu bernomor 1 hingga 6 ke papan persegi berkotak ganda.⁴⁴ Ferryka menyatakan bahwa permainan ular tangga dimainkan oleh setidaknya dua siswa. Setiap siswa memiliki pion dan diberi kesempatan untuk mengundi dadu dengan nomor 1 hingga 6.

⁴³ Elis Yuningsih, "UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran Yang Menyenangkan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Didactical Mathematics* 2, no. 1 (2019): 36, <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>.

⁴⁴ Badiatul Marwa Suratman and Khavisa Pranata, "Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar" 13, no. 4 (2024): 5185–94.

Di beberapa kotak, ada tangga atau ular yang menghubungkan kotak lain.⁴⁵

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ular tangga adalah permainan yang terdiri dari gambar jumlah kotak, ular, dan tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap anak memegang pion untuk menjalankan permainan dengan lemparan sebuah dadu.

c. Media Permainan Ular Tangga Aksara Jawa

Permainan ular tangga dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran bahasa jawa untuk materi aksara jawa. Media permainan ular tangga ini bertujuan untuk memindahkan pion pemain secara bergantian dari satu kotak ke kotak melalui lemparan dadu.⁴⁶ Ketika pion berhenti di salah satu kotak, pemain mengeluarkan kartu yang berisi pertanyaan tentang materi ajar.

Media permainan ular tangga aksara Jawa merupakan permainan papan yang digunakan untuk membantu siswa memahami aksara Jawa. Media permainan ular tangga pada penelitian ini menggunakan banner yang telah didesain dengan menarik dan berwarna-warni serta gambar-gambar aksara jawa.

⁴⁵ Anggraeni Nurhasanah and Rosarina Giyartini, "Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 2 (2022): 195–206, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53037>.

⁴⁶ Faidah Yusuf et al., "PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Journal.Ininnawaparaedu.Com* 01, no. 01 (2023): 105–10.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kelemahan terutama media ular tangga juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Melsi, kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1) Kelebihan

- a) Media ular tangga ini mampu melatih kecekatan siswa,
- b) Siswa lebih aktif,
- c) Kerjasama antar siswa,
- d) Memberikan motivasi belajar siswa,
- e) Media mudah dimainkan,
- f) Meningkatkan minat belajar siswa,
- g) Media ular tangga sangat efektif,
- h) Dengan menggunakan media siswa akan lebih cepat menjawab pertanyaan, dan
- i) Media disenangi oleh siswa.

2) Kekurangan

- a) Media pembelajaran membutuhkan persiapan yang matang,
- b) Siswa cepat bosan kalau siswa tidak bisa menguasai permainan,
- c) Media memerlukan banyak waktu,
- d) Media ular tangga tidak mampu diterapkan semua bahan pembelajaran,

- e) Terbatasnya memahami permainan mampu mendatangkan kekacauan,
- f) Siswa terkena ular akan mendapat kartu pertanyaan,
- g) Siswa tidak memahami bahan akan mengalami problem saat melakukan permainan ular tangga.⁴⁷

Menurut Satrianawati, kelebihan dari media ular tangga adalah sebagai berikut:

- a) Termasuk dalam media pembelajaran tematik,
- b) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa dapat bermain dalam pembelajaran,
- c) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung,
- d) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika,
- e) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak,
- f) Penggunaan media permainan ular tangga bisa dilakukan baik di dalam atau di luar kelas.

Adapun kelemahan dari media ular tangga menurut Satrianawati sebagai berikut:

⁴⁷ Aprilia Sindi Fadila, "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar* 1 (2021), 1-12.

- a) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemukan ekor ular,
- b) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak,
- c) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran,
- d) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan,
- e) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan bermain.⁴⁸

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan permainan ular tangga yaitu permainannya sangat menarik untuk belajar siswa agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan, sedangkan kekurangannya yaitu penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa, dan siswa tersebut jika belum menguasai materi pembelajaran akan kesulitan bermain.

e. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Menurut Budmanjay, mengatakan bahwa langkah-langkah memainkan permainan ular tangga yaitu:

⁴⁸ Asni Ilham et al., "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya," *Jurnal Matematika* 3, no. 4 (2023): 903–14, <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>.

- 1) Setiap peserta didik bergantian melempar dadu,
- 2) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan media ular tangga,
- 3) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik, jika benar peserta didik tersebut mendapat poin,
- 4) Apabila kotak yang dituju didapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun, dan
- 5) Pemenang dari pemain ini adalah peserta didik yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finish dari games papan ular tangga.⁴⁹

Menurut Ayudiany, berikut langkah-langkah bermain ular tangga:

- 1) Membagi siswa ke dalam kelompok,
- 2) Setiap kelompok diberi giliran untuk bermain sesuai urutan dan giliran tersebut ditentukan melalui pengundian,
- 3) Setiap anggota kelompok harus mendapatkan pion ular tangga dan meletakkannya di luar papan sebelum bermain,

⁴⁹ Vivi Nardiyanti, Ismatul Khasanah, and Ellya Rakhmawati, "Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," 2023, 1–15.

- 4) Pemain memiliki kesempatan selanjutnya untuk melempar dadu dan melangkah sesuai dengan jumlah dadu yang mereka dapatkan.⁵⁰

Cara penggunaan media permainan ular tangga pada media yang dikembangkan yaitu:

- 1) Teknik yang digunakan hampir sama, masing-masing peserta tetap harus mengocok dadu terlebih dahulu untuk menentukan ke kotak berapa dia harus berhenti.
- 2) Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menunggu giliran bermain.
- 3) Pada awal permainan, semua pemain meletakkan pionnya di luar kotak. Setelah pemain melakukan hom pimpah atau mengunduh, pemain pertama berhak melempar dadu.
- 4) Setelah dadu dilempar, pemain menjalankan pionnya sebanyak mata dadu yang keluar. Misalnya muncul mata dadu 5, kemudian pemain menjalankan pion sebanyak 5 langkah.
- 5) Setelah sampai di nomor 5, pemain membaca soal yang ada dalam nomor tersebut terkait dengan membaca aksara Jawa.
- 6) Jika jawaban benar, pemain tetap meletakkan pionnya di nomor 5 tersebut, jika jawaban salah maka pemain mundur lagi menaruh pionnya di luar kotak permainan.

⁵⁰ Rihadatul Aisy, Selfi Puspadiani Prameswari, and Rizka Apriani, "Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen," *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 6 (2023): 1892–99.

- 7) Begitu seterusnya, pemain berhak menempati kotak apabila menjawab benar. Jika pemain menjawab salah, maka pemain akan tetap berada di kotak awal maupun kembali ke luar arena permainan.
- 8) Jika pemain menemui tangga, maka pemain wajib menjawab pertanyaan yang ada di kotak dimana tangga berada. Apabila pemain menjawab dengan benar pertanyaan yang ada di kotak tersebut, maka pemain mendapat bonus langsung naik ke tangga nomor yang ada di atasnya.
- 9) Pemain menjawab salah, maka pemain akan tetap menempati kotak Dimana tangga tersebut berada tanpa naik tangga. Pada intinya, pemain berhak naik tangga jika menjawab soal dengan benar.
- 10) Ketika pemain menemui ular, maka pemain akan menjawab soal yang ada di ekor ular atau kotak dimana ular tersebut berada. Jika pemain menjawab soal dengan benar, maka pemain akan tetap berada di kotak tersebut.
- 11) Jika pemain menjawab soal dengan salah, maka pemain akan turun ke kotak dimana kepala ular tersebut berada. Pada intinya apabila pemain menjawab soal dengan benar, tidak akan turun. Tetapi jika pemain menjawab salah, maka akan turun melewati ular tersebut.

3. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keterampilan berasal dari kata “terampil” yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan.⁵¹ Menurut Putri, keterampilan adalah bakat yang diperlukan untuk melakukan sesuatu dengan baik, orang yang memiliki keterampilan akan menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat. Pola asuh, keturunan, kesehatan, sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan adalah beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan seorang anak.⁵² Menurut Dunnette, keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melakukan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil training serta pengalaman yang didapat.⁵³

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan sebuah tugas dengan baik berdasarkan pengalaman yang telah didapatkan.

⁵¹ Hermansyah Hermansyah and Muslim Muslim, “Urgensi Pengembangan Keterampilan Belajar Abad 21 Di Pendidikan Dasar,” *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 184–99, <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v3i2.395>.

⁵² Durrotunnisa and Hanita Ratna Nur, “Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32, <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

⁵³ Mechtildis Yustina Dua Mete Jano, Imanuel Wellem, and Maria M. M. Mone, “Pengaruh Keterampilan Kerja Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Pencarian Dan Pertolongan Maumere,” *Jurnal Projemen UNIPA* 9, no. 2 (2023): 71–89, <https://doi.org/10.59603/projemen.v9i2.45>.

b. Macam-Macam Keterampilan

1) Keterampilan Intelektual

Kemampuan analisis atau intelektual adalah kemampuan seseorang atau siswa untuk menyelidiki suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan sebenarnya, membuat rencana kerja, laporan kegiatan, menyusun program dan lainnya. Penampilan yang ditunjukkan siswa tentang operasi intelektual yang dapat mereka lakukan disebut keterampilan intelektual. Keterampilan intelektual memungkinkan seseorang menggunakan simbol-simbol atau gagasan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Tingkat kompleksitas keterampilan intelektual dalam bidang tertentu membedakannya.

2) Keterampilan Personal

Keterampilan personal merupakan kecakapan yang diperlukan seseorang untuk mengenal dirinya secara utuh. Kecakapan ini mencakup kecakapan akan kesadaran diri atau memahami diri (*self awareness*) dan kecakapan berfikir (*thinking skill*). Ada dua jenis kesadaran diri ini yaitu kesadaran diri sebagai hamba Tuhan, makhluk sosial terhadap lingkungan dan kesadaran akan potensi fisik dan mental yang diberikan Tuhan.

3) Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan yang diperoleh dan diajarkan pada anak sejak usia dini akan membantu anak menjadi

pribadi yang lebih menyenangkan serta bisa diterima di lingkungan masyarakat. Anak belajar membangun hubungan sosial dengan orang-orang terdekatnya. Dimulai dari keluarga, teman sebaya, dan orang dewasa di sekitarnya.

4) Keterampilan Berkomunikasi

Kecakapan berkomunikasi diperlukan dalam hal ini, termasuk kemampuan untuk memilih kata yang tepat dan menyampaikan informasi sehingga lawan bicara dapat memahaminya dengan mudah. Komunikasi lisan sangat penting, jadi siswa harus belajarnya sejak kecil. Lain halnya dengan komunikasi secara tertulis, dimana kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami oleh orang lain atau pembaca lain diperlukan.⁵⁴

c. Pengertian Membaca

Menurut Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Kegiatan membaca ini dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang dibutuhkan khususnya melalui media tulisan khususnya pada buku.⁵⁵ Sedangkan pendapat dari seorang Rahim

⁵⁴ Nasihudin Nasihudin and Hariyadin Hariyadin, "Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 4 (2021): 733–43, <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>.

⁵⁵ Husniyatul Fitriyah Ria Kristia Fatmasari, *Ketrampilan Membaca*, 2018.

bahwa membaca hakikatnya adalah sesuatu yang rumit dan melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.⁵⁶

Berdasarkan pendapat tersebut, membaca merupakan sesuatu yang dipelajari manusia tidak hanya di dalam kegiatan sehari-hari, melainkan yang diajarkan oleh orangtua kepada anaknya, tetapi juga sangat digiatkan di sekolah.⁵⁷

d. Tujuan Membaca

Tujuan membaca selain memperoleh pengetahuan juga informasi-informasi baik yang diperlukan maupun tidak diperlukan. Tarigan berpendapat bahwa tujuan membaca adalah sebagai berikut.

- 1) Membaca untuk menemukan atau menemukan apa yang telah dilakukan oleh karakter, apa yang telah mereka buat, apa yang telah terjadi pada karakter tertentu, atau untuk menyelesaikan masalah yang dibuat oleh karakter. Membaca jenis ini disebut membaca untuk memperoleh perincian atau fakta.
- 2) Membaca untuk menemukan dan mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan ketiga bahkan seterusnya pada setiap tahap untuk memecahkan

⁵⁶ Adha Zam-Zam Hariro et al., “Hakikat Membaca Di Kelas Tinggi Di Tingkat SD/MI,” *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024): 134–42, <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1507>.

⁵⁷ Siti Fani Muliawanti et al., “Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 860–69, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>.

suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian buat dramatisasi. Hal ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan dan organisasi cerita.

4. Aksara Jawa

a. Sejarah Aksara Jawa

Sejarah aksara Jawa berupa legenda hanacaraka yang berasal dari aksara Brahmi yang asalnya dari Hindhustan. Di negeri Hindhustan, terdapat bermacam-macam aksara, salah satunya yaitu aksara Pallawa berasal dari India bagian selatan. Dinamakan aksara Pallawa karena bersal dari salah satu kerajaan yang berada di Kerajaan Pallawa. Aksara Pallawa digunakan sekitar pada abad ke-4 Masehi. Di Nusantara terdapat bukti sejarah berupa prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur, ditulis dengan menggunakan aksara Pallawa. Aksara Pallawa menjadi ibu dari semua aksara yang ada di Nusantara, antara lain: aksara hanacaraka, aksara Rencong (aksara Kaganga), surat Batak, aksara Makassar dan aksara Baybayin (aksara di Filipina).⁵⁸

Menurut Hartati, aksara hanacaraka itu dibagi menjadi lima masa utama yaitu sebagai berikut:

- 1) Aksara Pallawa, berasal dari India Selatan. Jenis aksara ini mulai digunakan sekitar abad ke-4 dan 5 masehi. Salah satu bukti

⁵⁸ Sutarsih, "Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas Iii Sekolah Dasar Learning To Write Java Script for the Third Grade of Elementary Student," *Aksara* 27, no. 1 (2015): 65–72.

penggunaan aksara ini di Nusantara adalah ditemukannya prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur.

- 2) Aksara Kawi Wiwitan, perbedaan antara aksara Kawi Wiwitan dengan aksara Pallawa terutama terdapat pada gayanya. Aksara Pallawa dikenal sebagai salah satu aksara monumental, yaitu aksara yang digunakan untuk menulis pada batu prasasti. Aksara Kawi Wiwitan utamanya digunakan untuk menulis pada lontar, oleh karena itu bentuknya menjadi lebih kursif.
- 3) Aksara Kawi Pungkasan kira-kira setelah tahun 925, pusat kekuasaan di pulau Jawa berada di daerah Jawa Timur. Sebenarnya aksara Kawi Pungkasan tidak terlalu banyak perbedaan dengan aksara Kawi Wiwitan. Maka perbedaan ini tidak hanya perbedaan dalam waktu saja, namun juga pada perbedaan tempatnya.
- 4) Aksara Majapahit dalam sejarah Nusantara pada masa antara tahun 1250-1450 M, ditandai dengan dominasi Kerajaan Majapahit di Jawa Timur. Aksara Majapahit juga menunjukkan adanya pengaruh dari gaya penulisan di frontal dan bentuknya sudah lebih indah dengan gaya seni kaligrafis.
- 5) Aksara pasca-Majapahit setelah zaman Majapahit hampir tidak ditemukan bukti penulisan penggunaan aksara Jawa, tiba-tiba bentuk aksara Jawa menjadi bentuk yang modern.

6) Setelah masa Majapahit, Islam dan kolonialisme Barat di Jawa, aksara Hanacaraka baru digunakan untuk pertama kalinya. Selain ditulis di daun palem (lontar atau nipah), naskah-naskah ini juga ditulis di kertas dan berbentuk buku atau codex (kondheks).⁵⁹

Aksara Jawa yang dikenal sampai saat ini memiliki sejarah dalam perkembangannya. Menurut Hastiti, sejarah aksara Jawa yang berupa legenda hanacaraka, berasal dari aksara Brahmi yang asalnya dari Hindustan. Aksara Jawa yang terdiri dari 20 huruf, tidak lahir begitu saja. Kisah Ajisaka menghasilkan 20 aksara. Ajisaka adalah seorang pemuda tampan yang sangat sakti. Ajisaka tinggal di pulau Majethi bersama dua abdi setianya, yaitu Dora dan Sembada. Kedua abdi ini sangat setia dan kuat. Ada waktu ketika Ajisaka ingin meninggalkan pulau Majethi. Dia meminta Dora untuk mengikutinya dalam perjalanan. Namun, Sambada diminta untuk tetap tinggal di pulau Majethi. Ajisaka memberikan pusaka andalannya kepada Sambada untuk dijaga. Dia berperan supaya jangan menyerahkan pusaka itu kepada siapa pun, kecuali pada Ajisaka sendiri.⁶⁰

Singkatnya, Aji Saka menang Dewata Cengkar dan menguasai Medang Kamulan. Ia menyuruh Dora mengambil pusakanya setelah menjadi raja. Sampai di pulau Majethi, Dora

⁵⁹ Hartati Dalam Muhammad Rohmadi dan Lili Hartono, *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa Teori Pembelajarannya*, (Surakarta: Pelangi Press, 2011), 193.

⁶⁰ *Ibid.*, 192

bertemu dengan Sembada untuk mengambil pusaka. Dia teringat pesan yang diberikan Ajisaka saat dia meninggalkan pulau Majethi bahwa dia harus memberikannya kepada Ajisaka saja. Namun, karena Dora tetap setia pada perintah Ajisaka untuk mengambil pusaka, Dora memaksa pusaka itu diserahkan. Kedua hamba yang setia bersikukuh pada pendapatnya masing-masing. Mereka berdua kalah pada akhirnya. Pada awalnya, mereka berdua melakukan serangan dengan hati-hati karena mereka berjuang melawan temannya sendiri. Namun, pada akhirnya terjadi pembunuhan. Sampai akhirnya, kedua abdi tersebut tewas dalam pertempuran karena kekuatan mereka yang sama. Ajisaka mendengar berita kematian Dora dan Sembada. Dia sangat menyesal atas kesalahannya yang mengakibatkan kematian dua punggawanya dalam pertarungan.⁶¹

b. Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa juga dikenal sebagai Hanacaraka, adalah aksara turunan dari aksara Brahmi yang pernah digunakan untuk menulis dalam bahasa Jawa, Madura, Makasar, Melayu, Sunda, Bali, dan Sasak. Hal itu sudah digunakan sejak zaman Kesultanan Mataram pada abad ke-17, tetapi bentuk cetak yang sekarang digunakan baru muncul pada abad ke-19. Dalam pengajaran bahasa Jawa, orang

⁶¹ *Ibid.*, 192-193

menggunakan aksara Jawa selain bahasa Jawa itu sendiri, yang digunakan untuk menulis.⁶²

Aksara Jawa hanacaraka mempunyai 20 huruf dasar, 20 huruf pasangan yang menjadikan bunyi huruf vokal tertutup, 8 huruf utama (aksara murda, ada yang tidak berpasangan), 8 pasangan huruf utama, 5 aksara swara (huruf vokal depan), 5 aksara rekan dan 5 pasangannya. Beberapa sandhangan sebagai pengatur vokal, beberapa huruf khusus, tanda baca, dan tanda pengatur tata penulisan (*pada*).⁶³ Aksara *legena* atau juga disebut dengan aksara pokok yang berfungsi sebagai penghubung suku kata dengan suku kata berikutnya. Berikut adalah aksara Jawa *legena* yang berjumlah 20:

Gambar 2.1 Aksara Legena



Sumber: Pinterest

⁶² Wahyu dan Sulistyowati Widodo, "Pembelajaran Aksara Jawa Bagi Anak Sekolah Dasar Untuk Pelestarian Budaya Jawa Berbasis Android," 2016, 87-92.

⁶³ Eko Gunawan, *Cepat Terampil Membaca Aksara Jawa* (Yogyakarta: Budi Utama, 2012), 5-7.

c. Jenis-Jenis Aksara Jawa

Berikut jenis-jenis aksara Jawa dan kelengkapannya, mulai dari sandhangan hingga aksara Jawa:

1) Sandhangan

Aksara Jawa di atas merupakan huruf dasar dibaca dengan vokal “a”. Setiap huruf dibaca dengan vokal a, i, u, e, o dan menambahkan tanda tertentu atau sandhangan. Misalnya huruf ha dapat diubah menjadi hi, hu, he, ho dengan menambahkan sandhangan. Khusus untuk huruf e dibedakan menjadi dua jenis yaitu e taling seperti saat diucapkan nama “Heri” dan e pepet saat mengucapkan kata “gelas”. Ada beberapa tanda lain yang berfungsi membuat huruf mati di akhir kata. Huruf khusus ini diantaranya h, r, dang ng.⁶⁴ Contohnya pada kata “kurang”, “gajah” dan “bubar”. Misalnya huruf berikut:

Gambar 2.2 Sandhangan Aksara Jawa

Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan	Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan
Wulu	o	tanda vokali	Wignyan	ꦗ	tanda ganti konsonan h
Suku	u	tanda vokali	Cecak	ꦩ	tanda ganti konsonan ng
Taling	ꦲ	tanda vokali e	Pangkon	ꦲꦏ	tanda penghilang vokal
Pepet	ꦲꦩ	tanda vokali e	Pengkal	ꦲꦏꦭ	tanda ganti konsonan ya
Taling Tarung	ꦲꦩꦠ	tanda vokali o	Cakra	ꦲꦏꦫ	tanda ganti konsonan ra
Layar	/	tanda ganti konsonan r	Cakra keret	ꦲꦏꦫꦠ	tanda ganti konsonan re

Sumber: Pinterest

⁶⁴ Anggi Mardiana, “Aksara Jawa Lengkap, Jenis-Jenis Dan Cara Menulisnya Sebagai Panduan,” *Dkatadata.co.id*, 2024, <https://katadata.co.id/lifestyle/varia/66d012180da0b/aksara-jawa-lengkap-jenis-jenis-dan-cara-menulisnya-sebagai-panduan>.

2) Aksara Murda

Aksara *murda* adalah aksara Jawa di luar aksara *carakan* di atas berjumlah 8 aksara yaitu: na, ka, ta, sa, pa, nya, ga, ba. Aksara *murda* ini digunakan untuk menuliskan nama, gelar, nama diri, nama geografi, nama lembaga pemerintah, dan nama lembaga berbadan hukum.⁶⁵

Gambar 2.3 Aksara Murda



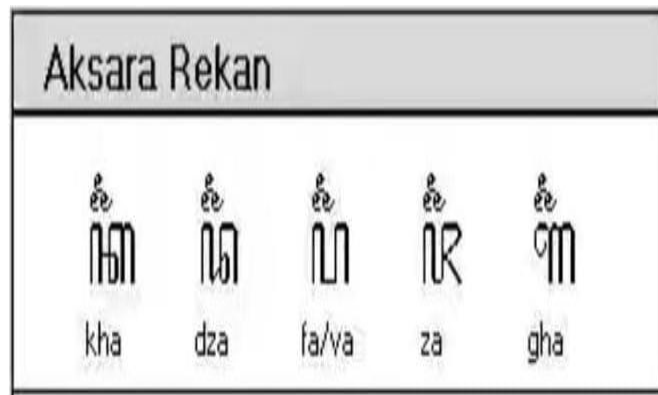
Sumber: Pinterest

3) Aksara Rekan

Aksara rekan atau rekaan berjumlah lima buah huruf yang terdiri dari kha, dza, fa/va, za, dan gha. Aksara rekan digunakan ketika menulis aksara konsonan pada kata-kata asing yang tetap dipertahankan seperti kata aslinya.⁶⁶

⁶⁵ Arasyi Sekar Kinanti and Sulistyowati Sulistyowati, "Penggunaan Aksara Swara Dan Aksara Rekan Pada Papan Nama Jalan Dan Papan Petunjuk Lokasi Di Daerah Istimewa Yogyakarta," *Sutasoma : Jurnal Sastra Jawa* 10, no. 2 (2022): 140–49, <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v10i2.61576>.

⁶⁶ Anandio Januar, "Perbedaan 3 Jenis Aksara Jawa: Swara, Murda, Dan Rekan," *detikJogja*, 2023, <https://www.detik.com/jogja/budaya/d-7090888/perbedaan-3-jenis-aksara-jawa-swara-murda-dan-rekan>.

Gambar 2.4 Aksara Rekan

Sumber: Pinterest

4) Aksara Swara

Aksara swara merupakan huruf dalam aksara Jawa, Bali atau aksara lain yang digunakan untuk melambangkan bunyi vokal dalam aksara tersebut. Aksara ini disebut juga sebagai “huruf mati” karena tidak mempunyai suara sendiri.⁶⁷

Gambar 2.5 Aksara Swara

Sumber: Pinterest

⁶⁷ Meita Astaningrum, “Aksara Swara: Definisi, Aturan Penggunaan, Dan Contohnya,” GoodNews From Indonesia, 2023, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/02/07/aksara-swara-definisi-aturan-penggunaan-dan-contohnya>.

5) Wilangan atau Angka

Aksara wilangan merupakan aksara yang digunakan khusus untuk menuliskan penyebutan angka-angka dalam bahasa Jawa.⁶⁸

Gambar 2.6 Aksara Wilangan

ANGKA				
ᮘ	ᮙ	ᮚ	ᮛ	ᮜ
1	2	3	4	5
ᮝ	ᮞ	ᮟ	ᮠ	ᮡ
6	7	8	9	0

Sumber: Pinterest

d. Keterampilan Membaca Aksara Jawa

Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa merupakan suatu keterampilan untuk membaca dan memahami tulisan aksara Jawa. Membaca aksara Jawa termasuk aspek terpenting dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Jawa. Membaca aksara Jawa membantu siswa melatih berbicara dengan bahasa Jawa agar bisa melestarikan budaya Jawa. Siswa dikatakan terampil membaca aksara Jawa dengan baik apabila siswa dapat membaca aksara Jawa dengan benar, tepat menyuarakan bunyi aksara Jawa, tepat mengidentifikasi bentuk aksara Jawa, lancar membaca aksara Jawa dengan intonasi yang baik tanpa terputus atau jeda di tengah jalan.

⁶⁸ Meita Astaningrum, "Aksara Angka Jawa (Wilangan) Dan Cara Penulisannya Dengan Benar," GoodNews From Indonesia, 2023, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/02/08/aksara-angka-dan-cara-penulisannya-dengan-benar>.

B. Penelitian Relevan

Pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan, termasuk perolehan yang relevan dan ketertarikan dengan masalah akademis penelitian tesis yang masih dilakukan, seperti skripsi, tesis, disertasi, jurnal, dan lain sebagainya. Adapun macam-macam bentuk hasil dari penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Ririn Marcela, Muhamad Idris, dan Kiki Aryaningrum (PGSD, Universitas PGRI Palembang, 2022), **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang”**. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang yang valid dan praktis. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan mengacu pada model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, development dan disseminate*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk memperoleh kevalidan dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan yang dilakukan oleh validator media, bahasa dan 2 validator materi diperoleh skor mencapai 80,3% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan dengan melakukan uji coba one to one memperoleh skor 81,5% dan uji coba small group

82,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini menyatakan media permainan ular tangga yang layak digunakan.⁶⁹ Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan ini adalah sama-sama mengembangkan media permainan ular tangga. Sedangkan perbedaannya pada model yang digunakan, mata pelajaran, subjek penelitian, dan tempat penelitian.

2. Elsa Vanny Sukmawardani, dkk (PGSD, Universitas PGRI Semarang),

“Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar”.

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya keterampilan membaca dan menulis aksara *nplegena* siswa sekolah dasar khususnya pada kelas kelas III. Siswa kurang terampil dalam membaca dan menulis aksara *nplegena* dikarenakan kurangnya media yang membuat siswa tertarik dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu keterampilan membaca dan menulis aksara *nplegena* siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas III. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall. Hasil penelitian diperoleh dari validasi ahli materi, media. Hasil dari ahli materi, media serta guru menunjukkan kelayakan sebesar 94%, respon guru 98%, dan hasil respon siswa 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media ular tangga carakan yang dikembangkan

⁶⁹ Ririn Marcela, Muhamad Idris, and Kiki Aryaningrum, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang,” *Jote: Journal On Teacher Education* 4, no. 1 (2022): 54–61.

termasuk dalam kategori “Baik Sekali”.⁷⁰ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan ini adalah mengembangkan permainan ular tangga dengan pendekatan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya yaitu untuk materi hanya membaca aksara Jawa tidak dengan menulis aksara Jawa dan model penelitian terdahulu yang digunakan *Borg and Gall*.

3. Eva Nironi dan Dedah Jumiati (PGPAUD, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi). **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini”**. Permasalahan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang diberikan masih kurang dalam menstimulus membaca permulaan anak usia 5 tahun di TK Pandu disebabkan oleh kurang menarik untuk anak karena hanya disediakan buku, lembar kerja nak ataupun permainan yang monoton, sehingga minat anak dalam membaca permulaan kurang. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan media pembelajaran permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian. Hasil penelitian pengembangan produk berupa permainan ular tangga berukuran besar yang terbuat dari bahan karpet bongkar pasang evamart dengan penambahan kata-kata yang delaminating sesuai dengan tema yang berlangsung. Hasil uji coba menunjukkan anak yang

⁷⁰ Fadila, Yuanta, and Suryarini, “Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar.”, *Jurnal Dwijaloka* 11, no. 1 (2021): 58-62.

mulai berkembang (MB) satu anak, yang berkembang (B) 2 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 6 anak dan yang berkembang sangat baik 1 anak, tidak ada anak yang belum berkembang (BB).⁷¹ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang ini adalah metode penelitiannya sama dan mengembangkan medianya. Sedangkan perbedaannya yaitu pada materinya dan subjek penelitian.

4. Fatimah, Asmawati, dan Rahamd (Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya). **“Pengembangan Media Ular Tangga Pop Up Tema 3 Makanan Sehat Untuk Peserta Didik Kelas 5 di MI Darul Mu'allaf Kota Palangka Raya”**. Permasalahan pada penelitian ini adalah media yang kurang mendukung untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengetahui keterterimaan media untuk digunakan pada kelas IPA kelas V, serta repon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pop up tema 3 makanan sehat subtema 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini didapatkan melalui ahli materi menilai sangat praktis dengan persentase keseluruhan sebesar 86,15%. Sedangkan validator ahli media lolos pada kedua babak dengan tingkat kelulusan 97,33% untuk standar “Sangat Memenuhi Syarat”. Mereka memenuhi syarat “Sangat Layak” dengan skor 90,90%, menurut balasan siswa. Hasil pengembangan media ini menunjukkan bahwa akan menjadi sebuah

⁷¹ Eva Nironi and Dedah Jumiati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini,” *Ceria* 6, no. 4 (2023): 2614–6347.

cocok untuk sekolah dasar.⁷² Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah model pengembangan sama yaitu menggunakan ADDIE dan media yang dikembangkan. Sedangkan perbedaannya yaitu materi, subjek, dan tempat penelitian.

5. Elvira Qorry Malinda dan Dr. Hendratno, M.Hum. (Universitas Negeri Surabaya). **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transtitif dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**. Permasalahan pada penelitian ini adalah pengalaman pembelajaran yang belum bervariasi dan kurang menyenangkan sehingga bagi siswa proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media Ular Tangga yang valid, efektif dan praktis pada materi kalimat transitif dan intransitif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Ngadirejo pada pembelajaran bahasa Indonesia sebanyak 15 siswa. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan media berdasarkan validasi materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid dan validasi media sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Keefektifan media berdasarkan hasil angket respon siswa sebesar 91,25% dengan kategori sangat efektif dan

⁷² Fatimah Fatimah, Asmawati Asmawati, and Rahamd Rahamd, “Pengembangan Media Ular Tangga Pop Up Tema 3 Makanan Sehat Untuk Peserta Didik Kelas 5 Di Mi Darul Mu’allaf Kota Palangka Raya,” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 72–75, <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i2.99>.

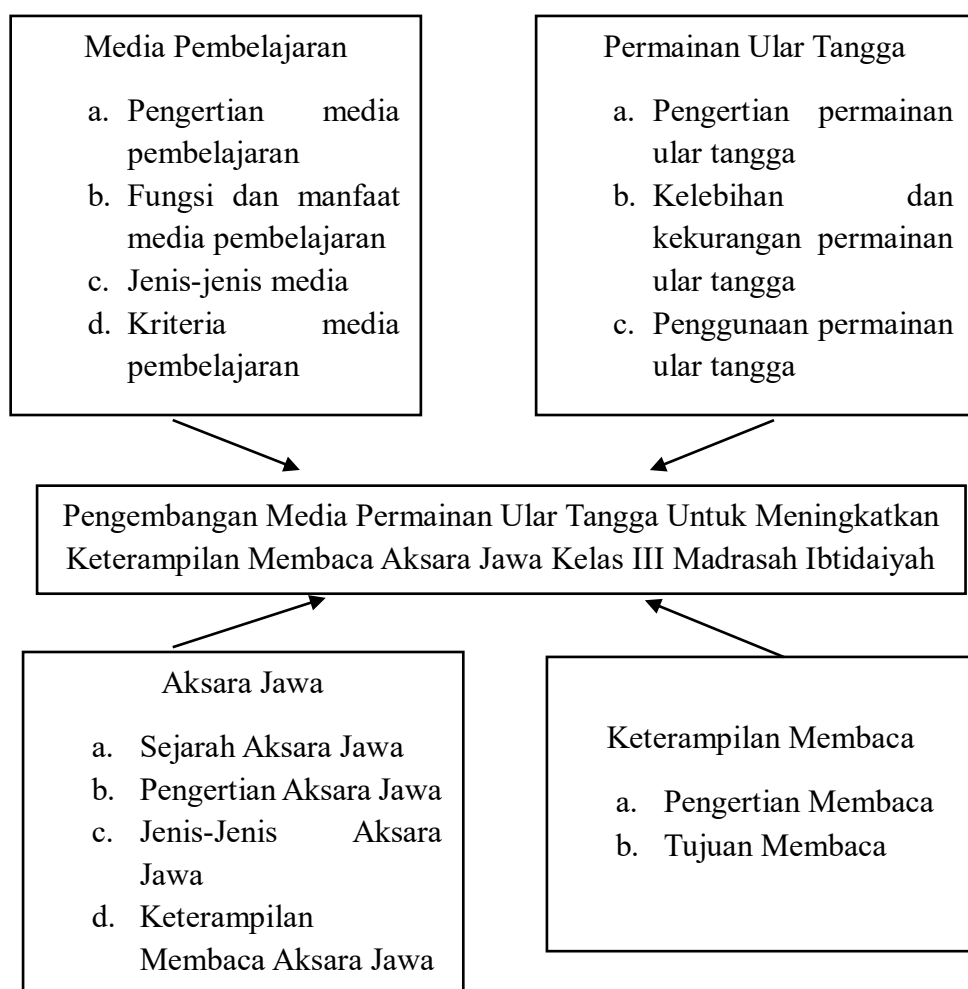
angket respon pendidik sebesar 87,5% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, juga terjadi peningkatan sedang pada hasil uji coba dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,63. Kepraktisan media berdasarkan hasil angket respon siswa sebesar 89,17% dengan kategori sangat praktis dan angket respon pendidik sebesar 90,6% dengan kategori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga untuk kalimat transitif dan intrasitif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid, efektif, dan praktis.⁷³ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media ular tangga dan metode yang digunakan R&D model ADDIE. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pembelajaran, materi, dan subjek siswa yang diteliti.

Dari lima penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas, penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”, menghasilkan *novelty* pembaharuan yang berbeda dari sebelumnya yaitu subjek yang diteliti berbeda, subjek pada penelitian ini terdapat di kelas III MI, tempat penelitian dan variabel penelitiannya ada yang berbeda.

⁷³ Elvira Qorry Malinda and Hendratno, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *JPGSD* 12, no. 9 (2024): 1737-1748.

C. Kerangka Teori

Kemampuan peneliti untuk menerapkan cara mereka berpikir untuk membangun teori-teori yang mendukung masalah penelitian dikenal sebagai kerangka teori.⁷⁴ Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan kerangka teori sebagai berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Teori

⁷⁴ Ence Surahman, Adrie Satrio, and Herminarto Sofyan, "Kajian Teori Dalam Penelitian," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2020): 49–58, <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p049>.

D. Hipotesis Penelitian

1. Produk media permainan ular tangga telah layak untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara.
2. Produk media permainan ular tangga telah praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara.
3. Produk media permainan ular tangga telah efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara.