

Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa

Ivayuni Listiani¹, Ferry Anandika Akbar², Hesty Sasmitaningrum³, Nike Eprilia⁴, Niken Anjarsari⁵,
Ervitasari Setya Mistrika⁶, Milenia Muji Rahmawati⁷, Nahar Fakhtur Rohman⁸, Evi Setyoning
Khotima⁹, Noventi Budiarti¹⁰, Kurotul Uyun¹¹, Intan Kusumawardhani¹², Sulistyowati¹³

¹⁻¹²Universitas PGRI Madiun

¹³SDN Mojopurno 01

Artikel Info

Genesis Artikel:

Diterima, 27 Juli 2023

Direvisi, 23 November 2023

Diterbitkan, 1 Desember 2023

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Ular Tangga
Bahasa Jawa

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah sebuah Media perantara yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif serta efisien sehingga siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran terutama materi pembelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa ternyata sulit dipahami siswa pada materi bahasa krama dan aksara Jawa. Siswa kesulitan mengingat huruf aksara Jawa dan mengaplikasikan tata krama dalam berbahasa yang memiliki tiga tingkatan yakni ngoko, krama madya, dan krama inggil sarat dengan nilai-nilai kesopanan, penghormatan kepada yang lebih tua atau lebih dikenal dengan istilah unggah-ungguh dalam Bahasa Jawa sulit untuk berbicara bahasa krama terutama dengan orang yang lebih tua. Mahasiswa membuat sebuah inovasi dalam mengatasi kesulitan siswa dengan mengadakan sosialisasi penggunaan ular tangga untuk mengatasi kesulitan pembelajaran Bahasa Jawa. Metode pengabdian yang dilakukan menggunakan metode demonstrasi, presentasi, dan praktek. Hasil pengabdian peserta dapat mempelajari pelajaran Bahasa Jawa dengan menyenangkan menggunakan media ular tangga.

ABSTRACT

Learning media is an intermediary media that is used to assist teachers in conveying material in learning. For this reason, teachers must be able to create innovative and efficient learning so that students can more easily understand learning, especially Javanese learning material. Learning Javanese which turned out to be difficult in terms of Javanese manners and scripts. Students have difficulty remembering Javanese script and speaking Javanese itself has three levels namely ngoko, krama middle, and krama inggil loaded with politeness values, respect for elders or better known as unggah-ungguh in Javanese it is difficult to speak krama language, especially with older people. For this reason, students make a breakthrough in overcoming student difficulties by holding socialization on the use of snakes and ladders to overcome difficulties in learning Javanese. The service method is carried out using demonstration, presentation and practice methods. As a result of their service, participants can learn Javanese language lessons in a fun way using snakes and ladders media.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Ivayuni Listiani,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas PGRI Madiun,
Email: ivayuni@unipma.ac.id

1 PENDAHULUAN

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa yang digunakan masyarakat Indonesia untuk melakukan kegiatan komunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Jawa sangat penting untuk dipelajari secara mendalam terutama dalam dunia pendidikan. Bahasa Jawa dijadikan sebagai salah satu muatan lokal yang harus dipelajari siswa pada era sekarang (Latifah, 2019). Tujuan adanya pembelajaran bahasa Jawa adalah supaya siswa mampu berkomunikasi secara langsung dengan menggunakan anggah ungguh bahasa yang santun dan berbudi pekerti yang tinggi (Nazhiroh et al., 2021). Pendampingan yang erat dalam mengawal generasi bangsa perlu dilakukan agar tidak mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jawa (Arismadhani et al., 2013).

Bahasa Jawa dapat dibedakan menjadi dua bentuk yaitu ngoko (ragam ngoko) dan krama (ragam krama). Namun, mayoritas masyarakat di Jawa lebih sering menggunakan bahasa Jawa ragam ngoko untuk berkomunikasi sehari-hari selain menggunakan bahasa Indonesia. Karena terlalu sering berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa ragam ngoko menyebabkan bahasa Jawa ragam krama jarang digunakan siswa, sehingga siswa menjadi kesulitan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa ragam krama. Sejalan dengan pendapat Ambarwati, (2017) bahwasanya siswa kesulitan dalam berbahasa Jawa ragam krama dikarenakan siswa tidak paham dengan arti dari bahasa Jawa ragam krama dan menganggap bahasa Jawa sulit, kesulitan dalam menggunakan bahasa Jawa mengakibatkan siswa menjadi kurang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Jawa. Pada saat mengerjakan tugas Bahasa Jawa siswa merasa kesulitan dikarenakan kurang paham dengan artinya, sehingga ketika diberi tugas siswa malah merasa malas dan menunda-nunda pengerjaan tugas tersebut (Mahardika et al., 2020). Bahasa Jawa sulit dipelajari jika terdapat orang yang bukan asli dari pulau Jawa dan juga orang yang sering menggunakan bahasa Ibu. Menurut Juniardi et al., (2018) Orang yang bukan asli dari Jawa dan terbiasa menggunakan bahasa Ibu dapat mengalami kesulitan dalam berbahasa Jawa karena bahasa Ibu berpengaruh terhadap penguasaan bahasa lainnya, serta dari sisi Kosakata yang dikuasai sangat sedikit sehingga ketika berbicara mengalami kesulitan dalam bahasa Jawa.

Berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan mahasiswa PPG Prajabatan 2 dalam melakukan kegiatan proyek kepemimpinan II mengamati sekolah yang berada di SDN Mojopurno 01 dengan mengambil siswa kelas V. Guru menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jawa terutama materi aksara Jawa dan mengenal bahasa krama (Kartikasari & Nugroho, 2012). Hal tersebut terlihat saat ada kegiatan tanya jawab siswa kesulitan membedakan penggunaan kata yang digunakan untuk berbicara orang yang lebih tua dengan penggunaan berbicara dengan seumuran mereka (Arfianingrum, 2020). Kesulitan bahasa Jawa juga terlihat pada pembelajaran penulisan huruf aksara Jawa dan sandhangnya. Hal tersebut menjadi keprihatinan mahasiswa. Sehingga mahasiswa melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar mampu mengatasi permasalahan di atas.

Proyek kepemimpinan adalah suatu upaya untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan melalui kegiatan yang terstruktur dan terukur. Kepemimpinan sangat penting dalam kehidupan sosial dan organisasi, karena dapat mempengaruhi kinerja individu dan kelompok. Mata kuliah Proyek Kepemimpinan II, mahasiswa akan belajar bagaimana menjadi pemimpin yang efektif melalui pelatihan dan praktek. Proyek kepemimpinan merupakan ajang untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan mahasiswa melalui kegiatan *service learning* atau pembelajaran berbasis pelayanan komunitas atau masyarakat sasaran dan melalui program yang diimplementasikan, mahasiswa diharapkan dapat berkontribusi dalam memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat (Undiksha, 2023). Tujuan dari proyek kepemimpinan adalah untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan peserta agar dapat menjadi pemimpin yang efektif dan mampu memimpin tim dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, proyek kepemimpinan juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas hubungan antar individu dalam tim.

Pada proyek kepemimpinan II ini mahasiswa memiliki rancangan inovasi berupa pembuatan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa yaitu media ular tangga. Karena ular tangga termasuk mainan tradisional yang sering dimainkan anak (Baiquni, 2016). Media ular tangga di kombinasi dengan berbasis teknologi agar siswa menjadi lebih tertantang dalam mengikuti *games* ular tangga tersebut (Kurnia et al., 2018), siswa diminta untuk membawa *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. Terdapat aturan dalam memainkan permainan ular tangga yaitu ketika siswa maju satu langkah maupun mundur satu langkah maka siswa diminta untuk scan *barcode* yang berisi tantangan yang harus dipecahkan. Tantangan pertama berupa mengartikan kalimat aksara jawa atau menuliskan kata-kata dalam bentuk aksara jawa, untuk tantangan kedua mengubah bentuk kalimat ngoko ke bentuk kalimat krama (ragam krama) dan sebaliknya serta ditentukan waktu untuk mengerjakan di setiap tantangan. Mahasiswa juga memperkuat pemahaman siswa dengan adanya modul ajar *flip book*.

Modul ajar *flip book* adalah modul berbentuk tiga dimensi yang berisi teks, audio, dan video (Dayanti et al., 2021). Modul ajar *flip book* berisi materi bahasa jawa yaitu materi bahasa krama dan aksara jawa. Modul ini juga berisi tentang gambaran media ular tangga serta petunjuk penggunaan ular tangga menggunakan ular tangga disertai soal yang berupa *barcode*. Rancangan media pembelajaran yang dibuat mahasiswa proyek kepemimpinan II, Kemudian disosialisasikan kepada para warga sekolah dengan mengambil tema Sosialisasi penggunaan media ular tangga untuk mengatasi kesulitan pembelajaran bahasa jawa.

Kegiatan implementasi Proyek Kepemimpinan II dihadiri oleh mahasiswa, siswa kelas V dan guru SDN Mojopurno. Kegiatan dimulai dengan kegiatan *pretest*, penyajian materi menggunakan modul ajar *flip book*, sambutan dari mahasiswa maupun dari pihak sekolah, implementasi media pembelajaran, *posttest*, dan acara terakhir di tutup dengan pemberian *reward* dan dokumentasi kegiatan. Harapan yang melalui kegiatan sosialisasi media pembelajaran ular tangga adalah siswa lebih mudah belajar bahasa

jawa, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan adanya pengetahuan baru yang diterima guru sebagai inovasi baru dalam pemanfaatan mainan tradisional yang dikemas modern.

2 METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada proyek kepemimpinan II "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa" terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan proyek kepemimpinan II

Pada Gambar 1. merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan proyek kepemimpinan II yang dimulai dari tahap perencanaan kegiatan proyek dengan mengambil lokasi sasaran yang terdekat dengan mahasiswa sehingga mudah dijangkau dan efisien ketika pelaksanaan kegiatan (Widodo & Hariyani, 2022). Mitra yang kami pilih sebagai tempat pelaksanaan proyek kepemimpinan II adalah SDN Mojopurno 01 yang terletak di Jl. Raya Dungus No. 37 Ds. Mojopurno Kec. Wungu Kab. Madiun. Pada tahap kedua kelompok proyek melakukan kegiatan perizinan kepada pihak kampus terkait surat pengantar yang akan dibawa saat akan melakukan kunjungan ke sekolah mitra yang dituju. Setelah pihak kampus memberikan surat tugas untuk kegiatan observasi dan surat izin pelaksanaan kegiatan proyek kami lalu menemui kepala sekolah SDN Mojopurno 01 untuk mengadakan kegiatan proyek kepemimpinan II di lokasi tersebut, kegiatan selanjutnya adalah melakukan kegiatan observasi pada kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Observasi dilakukan untuk berinteraksi dengan orang yang diteliti untuk mengetahui respon terhadap media yang digunakan (Usman & Akbar, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas dan siswa kelas V, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jawa terutama materi bahasa krama dan aksara Jawa.

Pada tahap ketiga adalah melakukan persiapan kegiatan sosialisasi yang dimulai dengan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dijadikan bahan sosialisasi adalah modul ajar dalam bentuk *flip book* dan media ular tangga berbasis IT. Maksun *et al* (2022) menyatakan bahwa permainan ular tangga memberikan pengalaman, rasa gembira, dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Selain menyiapkan media pembelajar kami juga menyiapkan beberapa *jobdesk* yang akan ditugaskan dalam mempersiapkan kebutuhan saat kegiatan berlangsung. Tahap keempat adalah kegiatan pelaksanaan proyek kepemimpinan II yaitu Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa yang dimulai dengan sambutan dari kegiatan pretest untuk mengukur kemampuan siswa kemudian pemberian materi dengan menanyakan modul ajar *flip book* lalu ditutup dengan pembagian kelompok.

Pada hari kedua pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemberian sambutan dari kepala sekolah, dosen pembimbing lapangan, dan ketua pelaksanaan. Acara selanjutnya adalah melakukan *games* dengan bermain ular tangga sesuai dengan kelompok yang dibagi. Acara terakhir ditutup dengan pemberian *posttest* dan pembagian hadiah kepada juara games ular tangga. Tahap yang terakhir adalah evaluasi yang dilakukan oleh dosen pembimbing lapangan terkait kegiatan proyek yang dilaksanakan di SDN Mojopurno 01. Kegiatan awal hingga akhir dilakukan untuk membentuk perubahan dan perbaikan lebih baik (Rahmat & Mirnawati, 2020).

3 HASIL DAN ANALISIS

Tujuan diadakan proyek kepemimpinan II adalah melakukan kegiatan inovasi serta dapat diimplementasikan dalam kegiatan di lapangan. Pada proyek kepemimpinana II sudah dilaksanakan di SDN Mojopurno II yang terletak di Jl. Raya Dungus no 37 Ds. Mojopurno Kec. Wungu Kab. Madiun. Mahasiswa melihat permasalahan yang dihadapi siswa kelas V yang kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi bahasa krama dan aksara Jawa, setelah melihat permasalahan tersebut mahasiswa membuat inovasi baru dengan memadukan permainan tradisional yang dikemas lebih modern dengan dilengkapi buku bacaan yang disediakan secara *offline* maupun *online*. Sehingga siswa dapat bermain sambil belajar di luar kelas. Permainan tradisional yang diangkat adalah media ular tangga yang didesain unik serta menarik hanya ada 1 sampai 50 tangga setiap ada tangga yang naik atau ular yang turun diberikan soal berupa *scan barcode*, pengocokkan dadu dilaksanakan menggunakan HP sehingga siswa termotivasi dan tertantang melewati rintangan soal tersebut, siswa berani berinteraksi dengan teman sebaya, dan menumbuhkan kepercayaan saat bermain (Fransisca *et al.*, 2020). Soal yang dibuat pada barcode terdiri dari dua macam yaitu soal isian aksara Jawa dan soal isian bahasa krama. Gambar 2 media pembelajaran ular tangga dan barcode soal bahasa krama dan aksara Jawa:



Gambar 2. Media pembelajaran Ular Tangga dan *Barcode* Soal

Selain media ular tangga sebagai sarana media pembelajaran, mahasiswa juga membuat modu ajar yang digunakan untuk memperdalam materi bahasa jawa terutama materi aksara jawa dan bahasa krama. Modul dilengkapi dengan petunjuk permainan ular tangga beserta contoh soal berupa *barcode*. Modul bahasa jawa inidicetak dalam dua versi yaitu versi cetak dan versi digital dengan mengunggah pada akun *flipbook* sehingga lebih praktis dan lebih efisien mudah dibawa kemana-mana dengan mengklik link yang sudah dibuat pada aplikasi *flipbook* jika ingin membaca ulang materi bahasa jawa yang dibuat (Oktaviani & Arini, 2021). Gambar 3 *flip book* bahasa jawa.



Gambar 3. Modul Ajar *Flip Book* Bahasa Jawa

Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa terdiri dari beberapa rangkaian diantaranya dimulai dengan pemberian soal *pretest* yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa terkait pendalaman materi yang sudah dipelajari materi aksara jawa maupun materi bahasa karma. Setelah siswa selesai mengerjakan soal

pretest, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi menggunakan modul ajar yang dengan menggunakan bantuan proyektor sekolah. Pemberian materi dengan durasi sekitar 2 jam lalu ditutup dengan kegiatan pembagian kelompok yang terdiri dari 4 kelompok. Gambar 4 pelaksanaan *pretest* dan pemberian materi Bahasa Jawa.



Gambar 4. Pemberian Soal *Pretest* dan Materi Pembelajaran Bahasa Jawa

Pada hari kedua pelaksanaan kegiatan diawali dengan kegiatan sambutan dari kepala sekolah yang diwakili oleh guru kelas V dan ketua pelaksana sebagai pembuka acara. Acara selanjutnya adalah pengarahan kegiatan permainan ular tangga dengan pemberian pendamping dari mahasiswa setiap kelompok mendapatkan satu pendamping mahasiswa. Lalu kemudian setiap kelompok menunjuk satu orang sebagai pemain dan anggota kelompok yang lain mengerjakan soal *barcode* ketika pemain dari timnya mendapatkan ular untuk turun atau naik ke nomer selanjutnya. Setelah ditentukan pemenang juara permainan. kegiatan permainan ular tangga ditutup dengan pemberian soal *posttest* pada siswisa dan pembagian hadiah juara 1, 2, 3, dan 4. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi media ular tangga dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pelaksanaan Sosialisasi Media Ular Tangga

Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk mengatasi kesulitan pembelajaran Bahasa Jawa siswa mampu memahami kosa kata bahasa krama dan mampu menulis

huruf-huruf aksara jawa. Melihat dari hal tersebut kelompok kami memiliki standar keberhasilan program sehingga dapat dilakukan kegiatan evaluasi tiap penanggung jawab dan rencana tindak lanjut dari kegiatan proyek bersama dosen pembimbing proyek lapangan. Tabel 1 merupakan persentase ketuntasan hasil belajar Bahasa Jawa

Tabel 1. Presentase ketuntasan hasil belajar Bahasa Jawa

Kategori	Rata-rata	Presentase nilai	Kategori hasil
<i>Pretest</i>	57,22222	28%	Cukup baik
<i>Posttest</i>	82,22222	83%	Sangat baik

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh dapat diketahui bahwa permainan ular tangga dan modul berbasis *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Jawa dengan baik. Widodo & Hariyani (2022) menyebutkan bahwa media ular tangga dapat memiliki tahapan yang menantang untuk siswa untuk berupaya mencapai angka tertinggi dan melewati ular agar tidak kembali ke nomor sebelumnya. Ular tangga memiliki kekhasan dalam meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar menjadi menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan ular tangga memberikan dampak terhadap pemahaman dan retensi yang kuat untuk siswa (Rahmat & Mirnawati, 2020).

4 KESIMPULAN

Kesimpulan kegiatan sosialisasi penggunaan media ular tangga untuk mengatasi kesulitan Bahasa Jawa di SDN Mojopurno 01 adalah adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan sosialisasi sebesar 55%. Pemanfaatan media ular tangga sebagai sarana media pembelajaran konkret yang berbasis tradisional yang membantu siswa dalam memahami materi bahasa Jawa dan siswa mampu mengaplikasikan berkomunikasi dengan menggunakan unggah unggah bahasa serta mampu menulis aksara jawa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih dan mengucapkan syukur yang pertama, kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dalam melakukan kegiatan proyek kepemimpinan II di SDN Mojopurno II, Kedua, Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak kampus universitas PGRI Madiun yang memberikan support dalam kemudahan administrasi dokumen yang dibutuhkan dilapangan dan kepada dosen pembimbing lapangan yang mendampingi mahasiswa dengan memberikan kritik maupun saran agar memberikan kemudahan serta hasil yang maksimal dalam pelaksanaan proyek kepemimpinan II. Sehingga mampu menjawab permasalahan kesulitan belajar di SDN Mojopurno II. Ketiga, kami mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah yang mau dijadikan sebagai sekolah

mitra pelaksanaan proyek kepemimpinan II dan siswa kelas V yang telah belajar bersama dan berpartisipasi aktif mengikuti alur kegiatan sebagai solusi permasalahan belajar bahasa jawa terutama materi aksara jawa dan bahasa krama.

REFERENSI

- Ambarwati, N. E. (2017). Analisis kelayakan buku teks padha bisa basa jawa kurikulum 2013 kelas VIII smp/mts terbitan yudhistira. *Piwulang Jawi : Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(2), 17–25. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/19712>. Available at: <https://doi.org/10.15294/piwulang%20jawa.v5i2.19712>
- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan unggah-ungguh bahasa jawa sesuai dengan konteks tingkat tutur budaya jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). Available at: <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Arismadhani, A., Yuhana, U. L., & Kuswardayan, I. (2013). Aplikasi belajar menulis aksara jawa menggunakan android. *Jurnal Teknik ITS*, 2(1), A94–A98. <http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/2732%0A>. <https://ejurnal.its.ac.id>. Available at: <https://dx.doi.org/10.12962/j23373539.v2i1.2732>
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1187>. Available at: <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v1i2.1187>
- Dayanti, Respati, & Gyartini. (2021). Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook dalam pembelajaran seni rupa daerah siswa kelas v di sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Juniardi, Zukhruf, A., & Irmawanty. (2018). Kesulitan siswa dalam pembelajaran bahasa jawa serang sebagai muatan lokal di sekolah dasar (studi kasus sdi tirtayasa). *Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya* 16, 519–522.
- Kartikasari, D., & Nugroho, G. K. (2012). Media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jawa pokok bahasan aksara jawa pada sekolah menengah pertama negeri 2 tawang Sari kabupaten sukoharjo. *Journal SPEED: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(3), 1–6.
- Kurnia, I., Pratiwi, N., & Aristya, P. D. (2018). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis android pada pokok bahasan gejala pemanasan. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1), 54–61.
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran muatan lokal bahasa jawa dalam pelaksanaan kurikulum 2013 di sdn sambiroto 01. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149–158.

- Mahardika, S., Setyaningrum, F., Guru, P., Dasar, S., & Dahlan, U. A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar siswa pada pembelajaran bahasa jawa kelas v sd. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 3(3), 251–259. <file:///C:/Users/USER/Downloads/3184-10197-1-PB.pdf> Available at: <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i3.3184>.
- Maksum, E. et al.(2022). Efektivitas promosi kesehatan permainan ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan tentang protokol kesehatan covid-19. *Journal of Telenursing (JOTING)*. 4(2). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joting.v4i2.3843>.
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif e-komik dalam meningkatkan hasil belajar bahasa jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan media animation game geometry smart choice untuk mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 6(1): 62-71. Available at: <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Undiksha. (2023). Proyek Kepemimpinan, Mahasiswa PPG Prajabatan Undiksha Pamerkan Karya Inovatif. *Humas Undiksha*. <https://undiksha.ac.id/proyek-kepemimpinan-mahasiswa-ppg-prajabatan-undiksha-pamerkan-karya-inovatif/>
- Widodo, S.T.M. and Hariyani, N. (2022). Pengaruh media ular tangga terhadap tingkat pengetahuan anak tentang sampah di sekolah dasar negeri gungan desa wukirsari cangkringan sleman yogyakarta. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), pp. 5087–5091. Available at: <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1152>