

Pengembangan Papan Edukatif WIBAWA pada Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sekolah Dasar

Fitara Putri Harianti¹, Heru Subrata², Anggi Frisca Wulandari³, Mariyana Suyatmi⁴

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

SDN 2 Ngentrong, Trenggalek, Indonesia³

SDN 1 Gamping, Trenggalek, Indonesia, Indonesia⁴

Corresponding Author: fitara.22165@mhs.unesa.ac.id^{1*}, herusubrata@unesa.ac.id²

Info Artikel

Received: 26 Mei 2026

Revised : 09 Juni 2026

Accepted: 18 Juni 2026

Published: 29 Juni 2026

Keywords: Educational Board, Javanese speech levels, speaking skills, ADDIE, joyful learning.

Kata Kunci: Papan Edukatif, unggah-ungguh, keterampilan berbicara, ADDIE, joyful learning.

Abstract

This study aims to develop and test the validity, practicality, and effectiveness of the WIBAWA (Wisata Basa Jawa) Educational Board as a learning medium for Javanese unggah-ungguh speaking skills in fifth-grade elementary school. The study was motivated by students' low ability to use ngoko and krama registers appropriately and the lack of interactive Javanese language learning media. This study employed the ADDIE model at SDN 2 Ngentrong and SDN 1 Gamping, Trenggalek, with 32 fifth-grade students as subjects. Data were collected through validation sheets, practicality, effectiveness questionnaires, interviews, and observations analyzed using mixed-methods approach. The results indicate that the WIBAWA educational board achieved 100% validity from subject matter and media experts. Teachers at SDN 2 Ngentrong and SDN 1 Gamping rated practicality at 90% and 86%, while students rated it at 87% and 77.7%. Slavin's effectiveness scores for teachers were 88.3% and 86.6%, while students scored 88.5% and 79.0%. Speaking skill scores increased from 78.6 to 86.9 at SDN 2 Ngentrong and from 59.4 to 76.6 at SDN 1 Gamping, with N-gains of 0.303 and 0.389 in the moderate category. The WIBAWA educational board is proven valid, practical, and effective for Javanese unggah-ungguh speaking skills in elementary schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Papan Edukatif WIBAWA (Wisata Basa Jawa) sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar. Penelitian dilatarbelakangi rendahnya kemampuan peserta didik menggunakan ragam ngoko dan krama secara tepat serta kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa yang interaktif dan kontekstual. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan di SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping, Trenggalek, dengan subjek 32 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, kuesioner kepraktisan, kuesioner keefektifan Slavin, wawancara, dan observasi yang dianalisis secara *mixed methods*. Hasil penelitian menunjukkan papan edukatif WIBAWA sangat valid dengan persentase 100% dari ahli materi dan media. Pada aspek kepraktisan, guru SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping memberikan penilaian 90% dan 86%, sedangkan peserta didik memberikan nilai 87% dan 77,7%. Pada aspek keefektifan, kuesioner Slavin guru memperoleh 88,3% dan 86,6%, sedangkan peserta didik 88,5% dan 79,%. Rata-rata skor keterampilan



berbicara meningkat dari 78,6 menjadi 86,9 di SDN 2 Ngentrong dan dari 59,4 menjadi 76,6 di SDN 1 Gamping dengan N-gain 0,303 dan 0,389 kategori sedang. Papan edukatif WIBAWA terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa di sekolah dasar.



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

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Multidisipliner

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah terbesar di Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana warisan nilai budaya, etika, dan identitas masyarakat Jawa. Salah satu aspek penting dalam penggunaan bahasa Jawa adalah unggah-ungguh yang mencerminkan norma kesopanan dalam komunikasi sehari-hari. Unggah-ungguh bahasa Jawa sendiri ialah suatu tatanan komunikasi yang sistematis dengan menggunakan bahasa dan tingkah laku selaras dengan aturan adat Jawa (Subrata, 2022). Penguasaan unggah-ungguh perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu berkomunikasi sesuai dengan konteks sosial dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran bahasa Jawa, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai aspek kebahasaan, tetapi juga memahami nilai-nilai kesantunan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keberadaan bahasa Jawa dan nilai-nilai unggah-ungguh yang terkandung di dalamnya perlu untuk dilestarikan melalui pendidikan formal.

Meskipun demikian, penggunaan bahasa Jawa mengalami penurunan di kalangan generasi muda. Perkembangan teknologi komunikasi, globalisasi, serta terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan penggunaan bahasa Jawa khususnya bahasa krama yang mencakup norma kesopanan masyarakat terancam punah akibat menurunnya minat dan kemampuan generasi muda dalam penggunaannya (Arfianingrum, 2020; Aulia et al., 2023). Fenomena ini sejalan dengan data dari UNESCO mencatat terdapat 7.000 bahasa yang tercatat di dunia, dan terdapat sekitar 3.000 bahasa yang terancam punah, Indonesia memiliki 452 bahasa yang tergolong terancam punah, termasuk ragam bahasa ngoko dan krama (Nanduri & Bonsignore, 2023). Selaras dengan data tersebut, menurut data survei terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengindikasikan adanya tren kemunduran dalam pemanfaatan bahasa daerah di Indonesia dengan angka turun sekitar 0,8%, dengan hanya 73% penduduk Jawa yang masih menggunakan bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari, sementara 27% lainnya beralih menggunakan bahasa nasional (Espos.id, 2023). Berdasarkan kondisi tersebut, pendidikan di sekolah dasar memiliki peran yang

strategi dalam mendukung pelestarian bahasa Jawa serta menanamkan nilai-nilai budaya kepada anak sejak dini (Biantara & Thohir, 2022).

Dalam implementasinya di sekolah, berbagai permasalahan terkait penggunaan unggah-ungguh bahasa masih sering ditemukan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menentukan penggunaan ragam bahasa ngoko dan krama yang tepat, serta kurang menguasai kosakata krama inggil. Kondisi ini menyebabkan peserta didik lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan guru maupun orang yang lebih tua. Dalam pembelajarannya, guru cenderung menggunakan metode konvensional dengan menulis materi di papan tulis. Kurangnya kreasi media pembelajaran ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik pada materi unggah-ungguh.

Media pembelajaran berbasis permainan dan papan edukatif telah banyak dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Pengembangan media Pansus Raja, monopoli aksara Jawa, dan media Bimo Bilawa terbukti valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar (Nurkharima et al., 2022; Qismiyah & Yuniar, 2023; Setiyani et al., 2020; Sholikha & Subrata, 2024). Selain itu, penerapan pembelajaran dengan model joyful learning juga menunjukkan hasil yang positif dalam membantu keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa (Sukoyo et al., 2024). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian dari Amalia et al., (2023) dan Wong & Yunus (2021) yang menunjukkan bahwa *board game* edukatif dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemampuan berbahasa peserta didik.

Selain pengembangan media pembelajaran, berbagai penelitian juga berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa melalui penerapan strategi dan model pembelajaran tertentu. Penelitian Putri et al., (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa peserta didik secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan pada penggunaan media *Fun Learning Mat* dan model *role playing* yang terbukti efektif dalam melatih kemampuan peserta didik menggunakan bahasa Jawa ragam krama sesuai konteks komunikasi (Atin et al., 2021; Handayani & Mulyana, 2024). Penelitian-penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan praktik secara langsung memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Berbagai penelitian terkait pembelajaran bahasa Jawa berbasis papan, kartu, permainan, ataupun aktivitas bermain telah terbukti membantu pemahaman

peserta didik terkait aksara Jawa, kosakata Jawa, dan unggah-ungguh bahasa Jawa serta mendukung peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berbicara dasar. Namun, berbagai penelitian tersebut masih berfokus pada penguasaan materi, kosakata, dan hasil belajar. Belum terdapat media yang secara khusus berfokus untuk melatih keterampilan berbicara yang diintegrasikan dengan permainan papan edukatif yang fokus pada unggah-ungguh bahasa Jawa melalui percakapan langsung dalam konteks keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya mencakup materi unggah-ungguh bahasa Jawa saja, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkannya secara langsung dalam situasi komunikasi yang kontekstual. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan papan edukatif, aktivitas *role play* sederhana, dan pendekatan *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa di sekolah dasar. Pengembangan papan edukatif WIBAWA ini dilandasi oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), sehingga aktivitas bermain bersama dalam media ini menjadi sarana pembelajaran yang bermakna dan kontekstual (Aini et al., 2025; Salsabila & Muqowim, 2024). Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan papan edukatif WIBAWA (Wisata Basa Jawa) pada keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa bagi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan Papan Edukatif WIBAWA berbasis *joyful learning* pada keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa siswa kelas V sekolah dasar berdasarkan model ADDIE, (2) menganalisis tingkat kevalidan media, (3) menganalisis kepraktisan media, dan (4) menganalisis keefektifan media.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Papan Edukatif WIBAWA (Wisata Basa Jawa) berbasis *joyful learning* yang dirancang dengan menggabungkan budaya Jawa, permainan, dan pembelajaran berbasis interaksi untuk keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa di sekolah dasar. Media yang dikembangkan memadukan jalur wisata budaya Jawa berbentuk spiral, aktivitas *role play* sederhana, kartu tantangan dengan berbagai kesulitan, pion tokoh Punakawan, serta buku kosakata berbasis QR code dalam satu kesatuan media pembelajaran. Integrasi berbagai komponen ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya memahami materi unggah-ungguh bahasa Jawa, tetapi juga mempraktikkan secara langsung melalui situasi komunikasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media papan edukatif WIBAWA

diharapkan dapat menjadi solusi strategis untuk keterampilan berbicara peserta didik melalui papan edukatif yang dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di kelas V di dua sekolah, yaitu SDN 2 Ngentrong 14 peserta didik dan SDN 1 Gamping 18 peserta didik, dengan total 32 peserta didik. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas V, peserta didik kelas V, kepala sekolah, dan orang tua. Data penelitian ini didapatkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, kuesioner respons guru dan peserta didik, kuesioner keefektifan Slavin, dan tes keterampilan berbicara. Pada tahap implementasi, media Papan Edukatif WIBAWA diterapkan dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa menggunakan desain *one-group pretest-posttest*.

Penelitian ini di olah dengan *Mixed methods*. Data kuantitatif dari validasi ahli , kuesioner respons guru dan peserta didik, kuesioner keefektifan Slavin peserta didik dan guru, serta hasil tes keterampilan berbicara dianalisis menggunakan teknik persentase dan perhitungan N-gain dengan perangkat Excel dan Janovi untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Data kualitatif berupa saran masukan validator, catatan wawancara, observasi, catatan kuesioner respons guru dan peserta didik, catatan kuesioner keefektifan Slavin peserta didik dan guru, dan catatan hasil tes keterampilan berbicara dianalisis dengan coding, kategorisasi, dan visualisasi yang diolah menggunakan perangkat lunak MAXQDA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Papan Edukatif WIBAWA (Wisata Basa Jawa) melalui model pengembangan ADDIE sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar. Produk yang dihasilkan berupa papan permainan dengan desain berbentuk spiral berukuran 50 x 50 cm dengan 26 petak permainan yang merepresentasikan konteks komunikasi sehari-hari mulai dari lingkungan rumah, sekolah, hingga masyarakat.



Gambar 1. Papan Edukatif WIBAWA

Papan edukatif WIBAWA ini dirancang dengan menggabungkan unsur budaya Jawa, permainan edukatif, dan teknologi digital sederhana dalam satu media. Karakteristik utama papan edukatif WIBAWA ini terletak pada penggunaan jalur permainan berbentuk spiral yang mengarahkan peserta didik menuju “Titik Kesantunan” sebagai simbol akhir peserta didik dalam menerapkan unggah-ungguh bahasa Jawa. Papan edukatif WIBAWA dilengkapi dengan komponen kartu tantangan, spinner level, pion punakawan, buku kosakata berbasis QR code, lembar skor kelompok, dan buku panduan penggunaan. Integrasi berbagai komponen tersebut dirancang untuk mendukung aktivitas bermain sambil belajar peserta didik sehingga dapat berlatih menggunakan unggah-ungguh bahasa Jawa secara kontekstual.

Pada tahap kevalidan papan edukatif WIBAWA ini ditentukan oleh penilaian dari ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan papan edukatif WIBAWA dari aspek kesesuaian isi dan materi, bahasa, tampilan, kualitas fisik komponen, kepraktisan, dan daya dukung pembelajaran.

Tabel 1. Validasi ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	100%	Sangat Valid
Ahli Materi	100%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, bahwa papan edukatif WIBAWA memperoleh persentase validitas sebesar 100% dari ahli media dan ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa papan edukatif WIBAWA yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid sehingga layak digunakan untuk

kegiatan pembelajaran.

Pada tahap kepraktisan, papan edukatif WIBAWA didapatkan dari kuesioner kepraktisan guru dan peserta didik setelah penggunaan papan edukatif WIBAWA dalam pembelajaran unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Tabel 2. Kuesioner Respon Guru SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping

Sekolah	Skor	Skor Max	Persentase	Kategori
SD2	45	50	90%	Sangat Layak
SD1	43	50	86%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan bahwa hasil kuesioner respons guru di SDN 2 Ngentrong sebesar 90% dengan kategori layak, sedangkan di SDN 1 Gamping memperoleh hasil sebesar 86% dengan kategori sangat layak.

Tabel 3. Kuesioner Kepraktisan Peserta didik SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping

Sekolah	Skor	Skor Max	Persentase	Kategori
SD2	45	50	87%	Sangat Layak
SD1	43	50	77,7%	Layak

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa skor kuesioner respons peserta didik terhadap media papan edukatif WIBAWA di SDN 2 Ngentrong sebesar 87% dengan kategori sangat layak, sedangkan peserta didik SDN 1 Gamping memperoleh 77,7% dengan kategori layak.



Gambar 2. Code Cloud Kepraktisan Papan Edukatif WIBAWA

Hasil analisis dari perangkat MAXQDA melalui *code cloud* pada Gambar 2, menunjukkan dominasi kata *antusiasme siswa*, *lingkungan belajar yang menyenangkan*, *motivasi belajar*,

pemahaman materi, dan kesenangan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa papan edukataif WIBAWA memperoleh respon positif dari guru dan peserta didik di SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping selama proses pembelajaran.

Pada keefektifan papan edukatif WIBAWA, data didapatkan dari kuesioner keefektifan Slavin guru, kuesioner keefektifan Slavin peserta didik, dan hasil pretest-posttest keterampilan berbicara yang dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif menggunakan MAXQDA. Penilaian kuesioner keefektifan Slavin didasarkan pada Slavin, (2017) yang berisi aspek kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, motivasi, dan waktu.

Tabel 4. Kuesioner Keefektifan Slavin Guru

Sekolah	Persentase	Kategori
SDN 2 Ngentrong	88,3%	Sangat Efektif
SDN 1 Gamping	86,6%	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 4. menunjukkan bahwa kuesioner keefektifan Slavin berdasarkan sudut pandang guru menunjukkan skor sebesar 88,3% untuk SDN 2 Ngentrong dan 86,6% untuk SDN 1 Gamping dengan kategori keduanya sangat efektif.

Tabel 5. Kuesioner Keefektifan Slavin Peserta didik

Sekolah	Persentase	Kategori
SDN 2 Ngentrong	88,5%	Sangat Efektif
SDN 1 Gamping	79%	Efektif

Berdasarkan Tabel 5, menunjukkan bahwa kuesioner keefektifan Slavin berdasarkan sudut pandang dari peserta didik memperoleh skor 88,5% pada SDN 2 Ngentrong dengan kategori sangat efektif, sedangkan peserta didik SDN 1 Gamping memperoleh 79% dengan kategori efektif.

Tabel 6. Hasil Pretest-Posttest Keterampilan Berbicara

Sekolah	Pretest	Posttes	N-gain	Kategori
SDN 2 Ngentrong	78,6	86,9	0,303	Sedang
SDN 1 Gamping	59,4	76,6	0,389	Sedang

Berdasarkan Tabel 6, terjadi peningkatan rata-rata skor keterampilan berbicara di kedua sekolah. Di SDN 2 Ngentrong rata-rata meningkat dari 78,6 menjadi 86,9 dengan N-gain 0,303, sedangkan di SDN 1 Gamping meningkat dari 59,4 menjadi 76,6 dengan N-gain 0,389. Kedua nilai N-gain tersebut berkategori sedang.



Gambar 3. Code Matriks Browser Hasil Belajar

Hasil analisis kualitatif menggunakan *code matriks browser* MAXQDA pada Gambar 3, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keempat aspek keterampilan berbicara peserta didik di SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping. Aspek ketepatan pengucapan dan kosakata krama mengalami peningkatan yang signifikan dari pretest ke posttest, yang ditandai dengan berkurangnya kode *ragu-ragu* dan *campur bahasa* serta meningkatnya kode *tepat* dan *lancar*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan papan edukatif WIBAWA memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan peserta didik dalam menggunakan unggah-ungguh bahasa Jawa secara lisan.



Gambar 4. Code Cloud Keefektifan Papan Edukatif WIBAWA

Hasil analisis MAXQDA melalui *code cloud* pada Gambar 4, menunjukkan dominasi tema *tepat*, *kurang tepat*, *campur bahasa*, dan *ragu-ragu* juga muncul dengan ukuran cukup besar, menunjukkan bahwa kendala dalam keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa peserta didik masih tercatat oleh guru selama proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, papan edukatif WIBAWA terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar. Pada aspek kevalidan media Papan Edukatif

WIBAWA ini memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid dari ahli materi dan ahli media. Tingginya skor kevalidan dari dua ahli validator ini menunjukkan bahwa media Papan Edukatif WIBAWA yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta tujuan pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa dari segi materi, tampilan, dan komponen pendukung. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Qismiyah & Yuniar (2023) dan Chandra et al., (2023) yang mengembangkan media berbasis permainan yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik mampu mencapai tingkat validitas tinggi.

Pada kepraktisan media papan edukatif WIBAWA menunjukkan tingginya respons positif dari guru dan peserta didik di kedua sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa media papan edukatif WIBAWA mudah digunakan dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Temuan ini didukung oleh pendekatan *Joyful learning* yang diterapkan dalam media, dimana pembelajaran berbasis permainan secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Handayani & Mulyana, 2024; Sukoyo et al., 2024). Selain itu, integrasi fitur Qr code pada buku kosakata papan edukatif WIBAWA turut mendukung kepraktisan media. Hal ini sejalan dengan pendapat (Subrata et al., 2024) bahwa teknologi berperan sebagai sarana meningkatkan keterlibatan aktif dan pengalaman belajar peserta didik. Perbedaan persentase hasil kuesioner kepraktisan antara SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping bukan dipengaruhi oleh media tetapi kepraktisan media juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan kelompok (Chang et al., 2024; Yaman et al., 2024).

Pada aspek keefektifan, peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada kedua sekolah menunjukkan hasil N-gain sedang. Hasil N-gain ini dapat dipahami karena keterampilan berbicara membutuhkan latihan yang berulang dan bertahap, pembiasaan penggunaan bahasa serta keberanian komunikasi yang berkembang secara berulang (Puspitasari, 2023; Zunika & Ngatmini, 2024). Selain itu, durasi pembelajaran yang singkat dan jumlah papan edukatif WIBAWA yang terbatas sehingga giliran berbicara setiap peserta didik juga terbatas. Namun, N-gain dengan kategori sedang ini tetap menunjukkan bahwa papan edukatif WIBAWA mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa. Peningkatan hasil analisis kualitatif pada penelitian ini menunjukkan bahwa cara penggunaan papan edukatif WIBAWA berhasil mendorong peserta didik untuk dapat aktif menggunakan kosakata krama dalam konteks yang nyata. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis permainan yang berinteraksi langsung antar peserta didik dan integrasi *joyful learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, interaktif,

menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif antar peserta didik dalam berkomunikasi (Aal-Asheakh & Saud, 2024; Setiyani et al., 2020; Trisnani, 2024).

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa media berbasis penelitian yang mengintegrasikan budaya lokal, aktivitas role play sederhana, dan pendekatan joyful learning dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa di sekolah dasar. Media papan edukatif WIBAWA ini berkontribusi dalam mengisi kesenjangan penelitian terkait media pembelajaran yang secara khusus melatih keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa melalui simulasi percakapan kontekstual, yang belum banyak dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi implementasi yang singkat dan jumlah media yang terbatas sehingga tidak semua peserta didik mendapatkan giliran latihan berbicara yang merata selama pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Papan Edukatif WIBAWA (Wisata Basa Jawa) yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara unggah-ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar kelas V. Media papan edukatif WIBAWA ini terbukti layak digunakan dalam pembelajaran yang ditinjau dari aspek kesesuaian materi, tampilan dan komponen pendukung berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pada aspek kepraktisan, guru dan peserta didik di SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping memberikan respons yang positif terhadap kemudahan penggunaan dan suasana belajar yang menyenangkan dari penggunaan media papan edukatif WIBAWA. Pada aspek keefektifan, penggunaan papan edukatif WIBAWA mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penggunaan ragam ngoko dan krama secara signifikan melalui aktivitas bermain dan simulasi percakapan sederhana yang kontekstual. Oleh karena itu, papan edukatif WIBAWA dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pelestarian bahasa dan budaya Jawa melalui Pendidikan formal di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji terkait pengembangan versi digital dari papan edukatif WIBAWA, termasuk penambahan simulasi percakapan pada fitur QR Code, mengujicobakan media ini dalam skala yang lebih luas dengan durasi implementasi yang lebih panjang guna memperoleh peningkatan keterampilan berbicara yang lebih optimal, menguji penerapan media pada jenjang kelas yang berbeda di sekolah dasar untuk memperluas cakupan penggunaan media, dan menambahkan jumlah komponen media seperti kartu tantangan dan petak permainan agar seluruh peserta didik mendapatkan intensitas latihan berbicara lebih merata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN 2 Ngentrong dan SDN 1 Gamping, Trenggalek yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan dukungan selama proses pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aal-Asheakh, H., & Saud, W. (2024). The Impact of Gamification on Developing Foreign Language within Elementary Students' Speaking Skills: An Experimental Study. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(3), 01–16. <https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.3.1>
- Aini, Il. M. N., Nastiti, I. F., Widayanti, F. D., & Komariyah, S. (2025). Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Tokoh dan Nilai Moral dalam Pembelajaran Novel. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 5(2), 102–112. <https://jurnalp4i.com/index.php/secondary>
- Amalia, L., Bangsa, P. G., & Rahayu, H. (2023). Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun. *Jurnal Fenomena Seni*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/fenomen.v1i2.10725>
- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Atin, S., Ikhwan, A., & Arif, Z. (2021). Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Menggunakan Media Fun Learning Mat. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 170–184. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.50327>
- Aulia, T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Penurunan pada Eksistensi Penggunaan Bahasa Daerah dalam Interaksi Generasi Masa Kini Berkenaan dengan Literasi Kebudayaan. (*JOUMI*): *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 52–62.
- Biantara, D. O., & Thohir, M. A. (2022). Analisis Komunikasi Siswa Kelas 6 SD Dalam Mengimplementasikan Muatan Lokal Materi Unggah-Ungguh Basa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(2), 181–189. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i2.56609>
- Chandra, M. A., Poerwanti, E., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papanca “Papan Panca Indera” pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 451–461. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5422>
- Chang, C.-Y., Setiani, I., Darmawansah, D., & Yang, J. C. (2024). Effects of game-based learning

integrated with the self-regulated learning strategy on nursing students' entrustable professional activities: A quasi-experimental study. *Nurse Education Today*, 139, 106213. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106213>

Espos.id. (2023). *Merawat Bahasa Jawa*. <https://kolom.espos.id/merawat-bahasa-jawa-1743682>

Handayani, L., & Mulyana, M. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 358–368. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3846>

Nanduri, D. K., & Bonsignore, E. M. (2023). *Revitalizing Endangered Languages: AI-powered language learning as a catalyst for language appreciation*. <http://arxiv.org/abs/2304.09394>

Nurkharima, A., Putriani, I., & Fauzi, A. (2022). Development of Bimo Bilawa Media for Elementary School Students' Unggah-Ungguh Javanese Language Learning. *Published in Musamus Journal of Primary Education*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i2.6690>

Puspitasari, A. D. (2023). Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Diskusi Kelompok. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 4(2), 166–175. <https://ejournal.unsultra.id/index.php/JSES/article/download/110/82>

Putri, N. N. K., Tryanasari, D., & Rulviana, V. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Papan Bergambar Kelas 3 Di SDN 01 Nambangan Kidul. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Volume*, 5, 1311–1316. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/5632/4407>

Qismiyah, U. D. C. K., & Yuniar, D. P. (2023). Development of Learning Media with Javanese Script Monopoly. In *Proceedings of the International Conference on Educational Management and Technology (ICEMT 2022)* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-95-4>

Salsabila, Y. R., & Muqowim. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>

Setiyani, A. W., Sukoyo, J., & Hardyanto. (2020). Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang. *Piwulang: Journal of Javanese Learning and Teaching*, 8(2), 176–184. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang>

Sholikha, N. A., & Subrata, H. (2024). Pengembangan Media Javanese Monopoly (Javanopoly) Untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12, 486–500. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/18249>

Slavin, R. E. (2017). Educational Psychology Theory and Practice. In *The ECPH Encyclopedia of Psychology*. Pearson. https://doi.org/10.1007/978-981-97-7874-4_1080

Subrata, H. (2022). *Piwulang Bahasa Jawi*. Zifatama Jawara.

- Subrata, H., Hidayah, & Sutrisno. (2024). *Pembelajaran Berbasis Teknologi: Strategi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital*.
- Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2024). Joyful Learning Model for Javanese Speech Levels Course. *Theory and Practice in Language Studies*, 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.17507/tpls.1406.19>
- Trisnani, N. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar melalui Strategi Joyful Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 1360–1368. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91978>
- Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). Let “Flippity” Speak: Using Online Board Game to Improve Speaking Skills Among Elementary Pupils. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 859–872.
- Yaman, H., Sousa, C., Neves, P. P., & Luz, F. (2024). Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies. *Electronic Journal of E-Learning*, 22(10), 19–36. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.10.3480>
- Zunika & Ngatmini. (2024). Penerapan Metode Permainan Kalimat Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1039–1048.