

Pengembangan Media ROBIME untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Bahasa Jawa

Kamila Nurlaili¹, Heru Subrata²

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia^{1,2}

Corresponding Author: kamila.22161@mhs.unesa.ac.id^{1*}, herusubrata@unesa.ac.id²

Info Artikel

Submitted: 31 Mei 2026

Revised: 06 Juni 2026

Accepted: 09 Juni 2026

Published: 16 Juni 2026

Keywords: ROBIME, reading comprehension, Javanese speech-level etiquette, elementary school, learning media.

Kata Kunci: ROBIME, membaca pemahaman, unggah-ungguh Bahasa Jawa, sekolah dasar, media pembelajaran.

Abstract

The abstract should be written concisely and factually using The low level of reading comprehension skills in Javanese speech-level etiquette among elementary school students indicates the need for engaging learning media that align with students' characteristics. This study aimed to develop ROBIME (Educational Meme Bingo Wheel), a valid, practical, and effective learning medium for Javanese speech-level etiquette materials and to identify the challenges and solutions in its implementation. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ASSURE model. The participants consisted of 31 fourth-grade students from SDN 1 Sebalor and SDN 3 Sebalor. Data were collected through material and media expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, and pretests and posttests. The results showed that ROBIME achieved a validity level of 100%, categorized as highly feasible. Practicality based on student responses reached 86.90% at SDN 1 Sebalor and 86.00% at SDN 3 Sebalor, while teacher responses reached 96% and 92%, respectively, indicating a highly practical category. The effectiveness of the media was demonstrated by N-Gain scores of 0.62 at SDN 1 Sebalor and 0.47 at SDN 3 Sebalor, both categorized as moderate. The novelty of this study lies in the integration of a bingo wheel and educational memes as an interactive learning medium to improve students' comprehension of Javanese speech-level etiquette. Therefore, ROBIME was found to be valid, practical, and effective for use in elementary school learning.

Abstrak

Rendahnya keterampilan membaca pemahaman unggah-ungguh Bahasa Jawa pada siswa sekolah dasar menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ROBIME (Roda Bingo Meme Edukatif) yang valid, praktis, dan efektif pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa serta mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ASSURE. Subjek penelitian terdiri atas 31 siswa kelas IV SDN 1 Sebalor dan SDN 3 Sebalor. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons peserta didik dan guru, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ROBIME memperoleh tingkat kevalidan sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons peserta didik mencapai 86,90% di SDN 1 Sebalor dan 86,00% di SDN 3 Sebalor, sedangkan respons guru mencapai 96% dan 92% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,62 pada SDN 1 Sebalor dan 0,47 pada SDN 3 Sebalor dengan kategori sedang. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi roda bingo dan meme edukatif sebagai

media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman unggah-ungguh Bahasa Jawa. Dengan demikian, media ROBIME dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran 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 Nusantara

Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki peran penting dalam menjaga identitas budaya masyarakat Jawa. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, Bahasa Jawa mengandung nilai kesantunan, penghormatan, dan tata krama yang tercermin dalam penggunaan unggah-ungguh basa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam melestarikan bahasa daerah sekaligus menanamkan nilai karakter kepada peserta didik. Salah satu kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik adalah keterampilan membaca pemahaman, karena melalui kegiatan membaca peserta didik dapat memahami makna, konteks penggunaan bahasa, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks Bahasa Jawa.

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman Bahasa Jawa peserta didik masih tergolong rendah. Fatmawati dan Wiranti (2023) melaporkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Jawa sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan memahami isi bacaan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan membedakan penggunaan ragam bahasa ngoko dan krama dalam berbagai konteks komunikasi. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Sebalor dan SDN 3 Sebalor. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami isi bacaan, membedakan kosakata ngoko dan krama, serta menentukan penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan penjelasan guru sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung dan unsur permainan. Salah satu media permainan edukatif yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Bingo. Penelitian Aprilia dan Khusumadewi (2022) menunjukkan bahwa permainan Bingo

layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli dan pengguna. Penelitian Husnul dan THE (2024) juga menunjukkan bahwa permainan Bingo memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Selain itu, Encep et al. (2023) menemukan bahwa permainan Bingo mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa, sedangkan Anastasya dan Sukoyo (2024) melaporkan bahwa penggunaan Bingo dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa secara signifikan.

Selain permainan edukatif, media visual berupa meme edukatif juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Meme edukatif merupakan media yang menggabungkan unsur visual, informasi, dan humor sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Penelitian Vaizin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan meme dapat meningkatkan minat belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh Karuniawan (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis meme memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sementara itu, Gemilang et al. (2021) melaporkan bahwa penggunaan meme edukatif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas permainan Bingo dan meme edukatif secara terpisah, belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan kedua media tersebut dalam pembelajaran membaca pemahaman materi unggah-ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar. Kesenjangan penelitian tersebut menjadi dasar pengembangan media ROBIME (Roda Bingo Meme Edukatif), yaitu media yang mengombinasikan permainan roda Bingo dengan meme edukatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi permainan Bingo dan meme edukatif dalam satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media ROBIME pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar serta kendala dan solusi yang ditemukan selama penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ROBIME yang valid, praktis, dan efektif serta mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penerapannya pada pembelajaran unggah-ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Metode Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*)

yang bertujuan menghasilkan media ROBIME (Roda Bingo Meme Edukatif) pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN 1 Sebalor dan SDN 3 Sebalor, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur. Model pengembangan yang digunakan adalah ASSURE yang meliputi enam tahapan, yaitu *Analyze Learner Characteristics, State Performance Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, serta Evaluate and Revise*.

Tahap *Analyze Learner Characteristics* dilakukan dengan menganalisis karakteristik peserta didik, kemampuan awal, dan kebutuhan pembelajaran pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa. Tahap *State Performance Objectives* berfokus pada perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *Select Methods, Media, and Materials* dilakukan dengan memilih metode pembelajaran, menyusun materi, serta merancang media ROBIME. Tahap *Utilize Media and Materials* dilakukan melalui penggunaan media yang telah divalidasi oleh ahli. Selanjutnya, tahap *Require Learner Participation* melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ROBIME. Tahap terakhir, yaitu *Evaluate and Revise*, dilakukan untuk mengevaluasi hasil implementasi serta melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator dan pengguna media. Subjek penelitian terdiri atas 31 peserta didik kelas IV, yaitu 20 peserta didik dari SDN 1 Sebalor dan 11 peserta didik dari SDN 3 Sebalor. Uji coba dilakukan secara bertahap melalui implementasi media ROBIME dalam pembelajaran unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta hasil pretest dan posttest. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, komentar, saran, dan masukan dari validator maupun pengguna media. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, pedoman wawancara, lembar observasi, serta soal pretest dan posttest.

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Kevalidan dan kepraktisan dianalisis menggunakan teknik persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Keefektifan media dianalisis menggunakan skor N-Gain yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik setelah menggunakan media ROBIME. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan perangkat lunak MAXQDA melalui proses pengkodean, kategorisasi, dan interpretasi data untuk mengidentifikasi tema-tema yang berkaitan dengan penggunaan media, termasuk kendala dan solusi yang ditemukan selama

implementasi pembelajaran. Media ROBIME dinyatakan efektif apabila memperoleh nilai N-Gain lebih dari 0,30 yang termasuk dalam kategori sedang atau tinggi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran ROBIME (Roda Bingo Memahami) untuk materi unggah-ungguh basa Jawa pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ASSURE yang terdiri atas enam tahap, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation*, serta *Evaluate and Revise*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan MAXQDA.






Tahap pertama yaitu *Analyze Learners* (menganalisis karakteristik peserta didik). Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN 1 Sebalor dan SDN 3 Sebalor untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran Bahasa Jawa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga partisipasi peserta didik cenderung rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan *unggah-ungguh basa*, khususnya bahasa Jawa krama, karena jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan media visual dan aktivitas permainan dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media ROBIME yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu pemahaman terhadap penggunaan *unggah-ungguh basa* secara kontekstual.




Tahap kedua yaitu *State Objectives* (menentukan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan capaian pembelajaran Bahasa Jawa fase B sekolah dasar. Kompetensi yang diharapkan yaitu peserta didik mampu menganalisis kesesuaian penggunaan *unggah-ungguh basa* dalam teks *pacelathon* sesuai konteks tokoh dan situasi serta mampu mengidentifikasi bentuk tata krama berdasarkan hubungan antartokoh secara tepat. Melalui media ROBIME, peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerapkan penggunaan *unggah-ungguh basa* sesuai konteks komunikasi sehari-hari. Tahap ketiga yaitu *Select Methods, Media, and Materials* (memilih metode, media, dan bahan pembelajaran). Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Metode yang digunakan adalah pembelajaran interaktif yang melibatkan diskusi,

tanya jawab, serta aktivitas permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, materi pembelajaran disusun berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Jawa fase B dengan fokus pada materi unggah-ungguh basa. Materi dikembangkan secara kontekstual dengan mengaitkan penggunaan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, disusun berbagai pertanyaan dan aktivitas yang mendorong peserta didik untuk memahami penggunaan bahasa Jawa krama sesuai konteks komunikasi.

Media yang dipilih adalah ROBIME (Roda Bingo Memahami), yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan roda putar (spin wheel) dan bingo edukatif. Media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta memuat materi, pertanyaan pemahaman, dan aktivitas diskusi yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pemilihan media ROBIME didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan permainan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Desain Media ROBIME

Desain		Keterangan	
Papan Spin Wheel			
		Papan <i>Spin Wheel</i> digunakan sebagai media utama untuk menentukan aktivitas atau soal yang akan dikerjakan peserta didik.	
Kartu Bingo			
Kode A	Kode B	Kode C	Kode D
BINGO !! 	BINGO !! 	BINGO !! 	BINGO !! 
Papan Kode Soal			

	<p>Papan Kode Soal memuat kode yang terhubung dengan pertanyaan pembelajaran.</p>
<p>Papan Soal</p>	
	<p>Papan Soal berisi pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik.</p>
<p>Papan Jawaban</p>	
	<p>Papan Jawaban digunakan sebagai media bagi peserta didik untuk menuliskan atau mencocokkan jawaban berdasarkan soal yang diberikan.</p>
<p>Panduan Penggunaan</p>	
	<p>Panduan penggunaan berisi petunjuk penggunaan media ROBIME serta tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran.</p>

Media ROBIME terdiri atas roda putar, kartu bingo, PPT interaktif, dan panduan penggunaan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami penggunaan unggah-ungguh basa secara interaktif. Tahapan keempat yaitu *Utilize Media and Materials*. Media ROBIME digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa melalui kegiatan membaca, memutar roda, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta membantu peserta didik dalam memahami penggunaan unggah-ungguh basa yang tepat. Pada tahap ini akan dilakukan review atau pengujian oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Fajar Ariyanto, M.Pd. dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Keterangan	Presentase
100%	Sangat Valid

$$P = \left(\frac{80}{80}\right) \times 100\%$$

$$P = 1 \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, media ROBIME dinyatakan **sangat valid** karena telah memperoleh persentase sebesar 100%. Selanjutnya yaitu validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Prof. Dr. Surana, S.S., M. Hum. Berikut hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Keterangan	Presentase
100%	Sangat Valid

$$P = \left(\frac{60}{60}\right) \times 100\%$$

$$P = 1 \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, media ROBIME dinyatakan **sangat valid** karena telah memperoleh persentase sebesar 100%. Rancangan media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media akan diuji cobakan kepada peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa didalam kelas. Tahap selanjutnya yaitu *Requires Learner Participation* (melibatkan peran peserta didik). Pada tahap ini, media ROBIME yang telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisannya dalam pembelajaran unggah-ungguh basa Jawa. Uji coba dilaksanakan di SDN 1 Sebalor sebanyak 20 peserta didik dan SDN 3 Sebalor sebanyak 11 peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media ROBIME peserta didik diminta untuk mengisi angket di akhir pembelajaran. Tingkat keefektifan media RONIME pada angket menggunakan skala Likert 1-5 untuk mengetahui keefektifan media ROBIME Kuisisioner yang diberikan memperoleh skor peserta didik pada SDN 1 Sebalor yaitu 892 dengan skor maksimal 1000, sedangkan pada skala besar diperoleh 489 dengan skor maksimal 550, maka

Hasil Angket Keefektifan Peserta Didik SDN 1 Sebalor

$$P = \left(\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal}}\right) \times 100\%$$

$$P = \left(\frac{892}{1000}\right) \times 100\%$$

$$P = 89,2\%$$

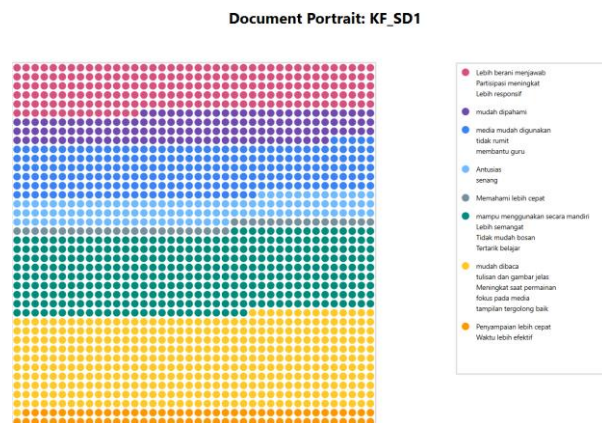
Hasil Angket Keefektivan Peserta Didik SDN 3 Sebalor

$$P = \left(\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal}}\right) \times 100\%$$

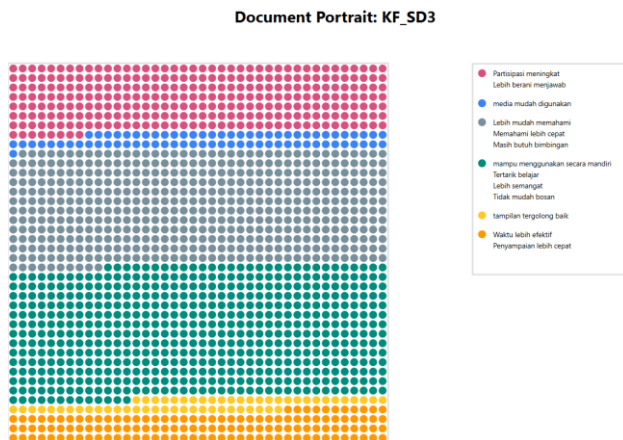
$$P = \left(\frac{489}{550}\right) \times 100\%$$

$$P = 88,9099 \%$$

$$P = 88,91\%$$



Gambar 1. Visualisasi Document Portrait Keefektivan Siswa SDN 1 Sebalor



Gambar 2 Visualisasi Document Portrait Keefektivan Siswa SDN 3 Sebalor

Berdasarkan visualisasi *Document Portrait* pada Gambar 4.20 dan Gambar 4.21, siswa di SDN 1 Sebalor dan SDN 3 Sebalor memberikan respons positif terhadap penggunaan media ROBIME. Sebaran titik yang padat dan relatif merata pada berbagai indikator menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman materi, ketertarikan belajar, serta efisiensi pembelajaran. Siswa menilai media ROBIME membantu mereka memahami materi dengan lebih

mudah, meningkatkan semangat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Temuan ini menunjukkan bahwa media ROBIME efektif digunakan dalam pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar. Selain pada peserta didik, angket keefektivan juga diberikan kepada pendidik dengan perolehan skor 49 untuk pendidik SDN 1 Sebalor dan 47 untuk SDN 3 Sebalor dengan skor maksimal 50 maka,

Hasil Angket Keefektivan Pendidik SDN 1 Sebalor

$$P = \left(\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal}} \right) \times 100\%$$

$$P = \left(\frac{49}{50} \right) \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

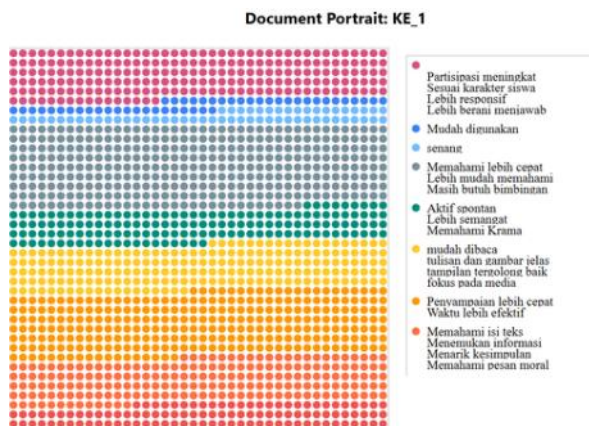
Hasil Angket Keefektivan Pendidik SDN 3 Sebalor

$$P = \left(\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal}} \right) \times 100\%$$

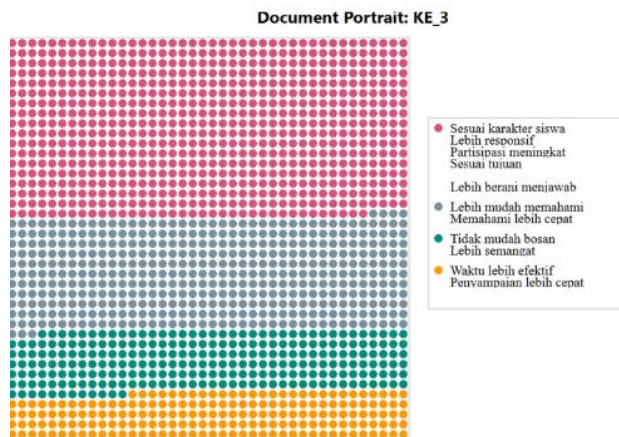
$$P = \left(\frac{47}{50} \right) \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor angket keefektivan media ROBIME yang diberikan kepada peserta didik dan pendidik, diperoleh persentase keefektivan peserta didik di SDN 1 Sebalor sebesar 89,2% dengan kategori sangat efektif, sedangkan di SDN 3 Sebalor diperoleh persentase sebesar 88,91% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, hasil angket keefektivan yang diberikan kepada pendidik menunjukkan persentase sebesar 98% di SDN 1 Sebalor dan 94% di SDN 3 Sebalor, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat efektif.



Gambar 3. Visualisasi Document Portrait: Keefektifan Berdasarkan Sudut Pandang Guru SDN 1 Sebalor



Gambar 4. Visualisasi *Document Portrait*: Keefektifan Berdasarkan Sudut Pandang Guru SDN 3 Sebalor

Berdasarkan visualisasi *Document Portrait* pada Gambar 4.22 dan Gambar 4.23, guru di SDN 1 Sebalor dan SDN 3 Sebalor memberikan respons positif terhadap efektivitas media ROBIME. Sebaran kode yang konsisten pada berbagai aspek menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, mudah digunakan, serta membantu penyampaian materi secara lebih jelas dan terstruktur. Meskipun pada tahap awal penggunaan masih diperlukan adaptasi, media ROBIME tetap mendukung efisiensi pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media ROBIME efektif digunakan dalam pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar. Uji keefektifan media ROBIME, peserta didik juga diminta mengerjakan **pretest** sebelum pembelajaran dan **posttest** setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ROBIME. Selanjutnya yaitu hasil pretest dan posttest pada skala besar sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest pada Skala Besar

SD	Total Peserta Didik	Total skor Pretest	Total skor Posttest	Total Skor Ideal	Total N- gain
1 Sebalor	20	1260	1690	2000	12,438
3 Sebalor	11	740	910	1100	5,17

$$\bar{g} = \frac{\sum_{i=1}^n g_i}{n}$$

$$\bar{g} = \frac{12,438}{20}$$

$$\bar{g} = 0,62$$

Berdasarkan data SDN 1 Sebalor diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 61,50 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,50 dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang termasuk kategori sedang.

$$\bar{g} = \frac{\sum_{i=1}^n g^1}{n}$$

$$\bar{g} = \frac{5,17}{11}$$

$$\bar{g} = 0,47$$

Data SDN 3 Sebalor diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 66,36 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,73 dengan nilai N-Gain sebesar 0,47 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ROBIME mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi unggah-ungguh basa Jawa. Kemudian untuk uji kepraktisan diketahui, total skor angket peserta didik pada SDN 1 Sebalor yaitu 869 dengan skor maksimal 1000, sedangkan pada skala besar diperoleh 473 dengan skor maksimal 550, maka

Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik SDN 1 Sebalor

$$P = \left(\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \right) \times 100\%$$

$$P = \left(\frac{869}{1000} \right) \times 100\%$$

$$P = 86,9 \%$$

Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik SDN 3 Sebalor

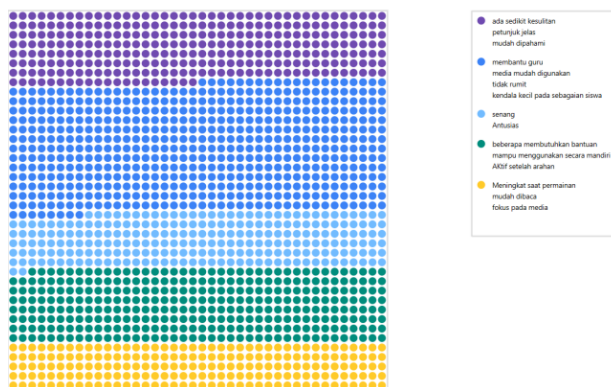
$$P = \left(\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \right) \times 100\%$$

$$P = \left(\frac{473}{550} \right) \times 100\%$$

$$P = 85,9999\%$$

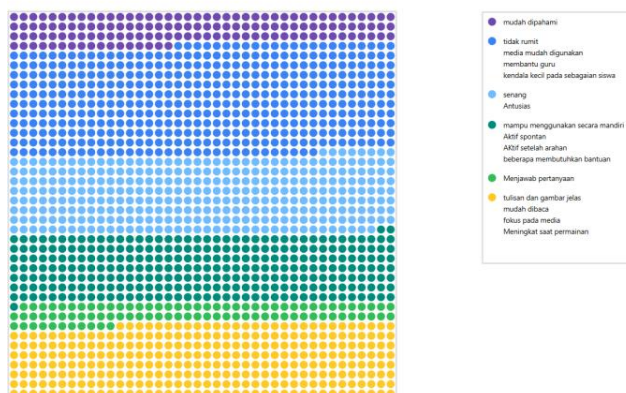
$$P = 86 \%$$

Document Portrait: KP_SD3



Gambar 2. Visualisasi *Document Portrait*: Kepraktisan Berdasarkan Sudut Pandang Siswa SDN 3 Sebalor

Document Portrait: KP_SD1



Gambar 3. Visualisasi *Document Portrait*: Kepraktisan Berdasarkan Sudut Pandang Siswa SDN 1 Sebalor

Berdasarkan visualisasi *Document Portrait* pada Gambar 2 dan Gambar 3, persepsi siswa didominasi oleh respons positif pada berbagai aspek kepraktisan media. Siswa menilai media ROBIME mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, serta mampu meningkatkan semangat dan kemandirian belajar. Selain itu, tampilan media yang menarik dan mudah dibaca membantu meningkatkan fokus serta partisipasi siswa selama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media ROBIME memiliki tingkat kepraktisan yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar. Selain pada peserta didik, angket kepraktisan juga diberikan kepada pendidik dengan perolehan skor 48 untuk pendidik SDN 1 Sebalor dan 46 untuk SDN 3 Sebalor dengan skor maksimal 50 maka,

Hasil Angket Kepraktisan Pendidik SDN 1 Sebalor

$$P = \left(\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal}} \right) \times 100\%$$

$$P = \left(\frac{48}{50} \right) \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

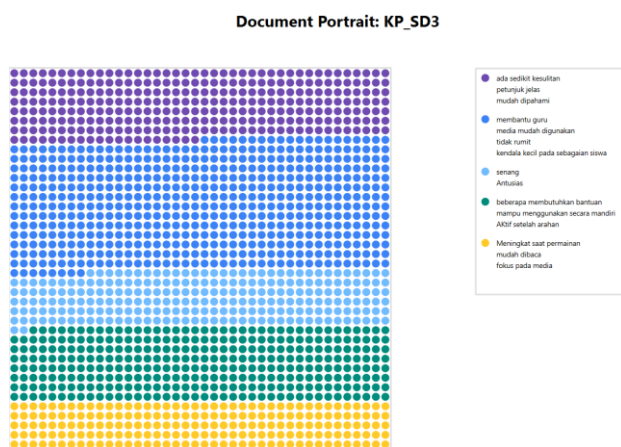
Hasil Angket Kepraktisan Pendidik SDN 3 Sebalor

$$P = \left(\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal}} \right) \times 100\%$$

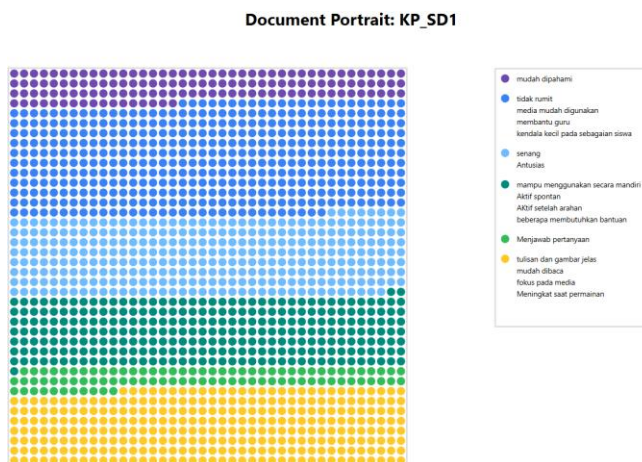
$$P = \left(\frac{46}{50} \right) \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor angket kepraktisan media ROBIME yang diberikan kepada peserta didik dan pendidik, diperoleh persentase kepraktisan peserta didik di SDN 1 Sebalor sebesar 86,9% dengan kategori **sangat praktis**, sedangkan di SDN 3 Sebalor diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori **sangat praktis**. Selain itu, hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada pendidik menunjukkan persentase sebesar 96% di SDN 1 Sebalor dan 92% di SDN 3 Sebalor, yang keduanya termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Dengan demikian, media ROBIME dapat dikatakan layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran unggah-ungguh basa Jawa di sekolah dasar karena mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.



Gambar 4, Visualisasi *Document Portrait*: Kepraktisan Berdasarkan Sudut Pandang Guru SDN 1 Sebalor



Gambar 5 Visualisasi *Document Portrait*: Kepraktisan Berdasarkan Sudut Pandang Guru SDN 3 Sebalor

Berdasarkan visualisasi *Document Portrait* pada Gambar 4 dan Gambar 5. guru di SDN 3 Sebalor dan SDN 1 Sebalor memberikan respons positif terhadap penggunaan media ROBIME. Sebaran titik yang relatif merata pada berbagai indikator menunjukkan bahwa media dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, memiliki penyajian yang jelas, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru menilai bahwa media ROBIME membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Temuan ini menunjukkan bahwa media ROBIME memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan penilaian guru. Untuk mengetahui keefektifan media ROBIME, peserta didik diminta mengerjakan **pretest** sebelum pembelajaran dan **posttest** setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ROBIME. Selanjutnya yaitu hasil pretest dan posttest pada skala besar sebagai berikut

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest pada Skala Besar

SD	Total Peserta Didik	Total skor Pretest	Total skor Posttest	Total Skor Ideal	Total N- gain
1 Sebalor	20	1260	1690	2000	12,438
3 Sebalor	11	740	910	1100	5,17

$$\bar{g} = \frac{\sum_{i=1}^n g_i}{n}$$

$$\bar{g} = \frac{12,438}{20}$$

$$\bar{g} = 0,62$$

Berdasarkan data SDN 1 Sebalor diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 61,50 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,50 dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang termasuk kategori sedang.

$$\bar{g} = \frac{\sum_{i=1}^n g_i}{n}$$

$$\bar{g} = \frac{5,17}{11}$$

$$\bar{g} = 0,47$$

Data SDN 3 Sebalor diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 66,36 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,73 dengan nilai N-Gain sebesar 0,47 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ROBIME mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi unggah-ungguh basa Jawa. Tahapan keenam yaitu *Evaluate and Revise*. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan masukan dari guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ROBIME membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Beberapa revisi dilakukan pada aspek bahasa, tingkat kesulitan soal, dan tampilan visual media agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media ROBIME dilakukan menggunakan model ASSURE yang meliputi tahap analisis peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan media, penggunaan media, keterlibatan peserta didik, serta evaluasi dan revisi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang interaktif, dan mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan unggah-ungguh basa secara kontekstual. Berdasarkan kondisi tersebut, media ROBIME dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memanfaatkan unsur visual dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada tahap implementasi, penggunaan media ROBIME menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, responsivitas, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi langsung melalui aktivitas dalam media. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih berpusat pada peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Hasil uji kelayakan dan kepraktisan menunjukkan bahwa media ROBIME memiliki kualitas yang sangat baik. Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, media ini memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil angket peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 86,90% di SDN 1 Sebalor dan 86,00% di SDN 3 Sebalor dengan kategori sangat praktis. Hasil angket guru juga menunjukkan hasil yang sangat tinggi, yaitu 96% di SDN 1 Sebalor dan 92% di SDN 3 Sebalor. Secara umum, media ROBIME dinilai mudah digunakan, menarik, membantu pemahaman materi, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, perlunya pengulangan penjelasan oleh guru, ketergantungan sebagian peserta didik terhadap guru, serta rendahnya rasa percaya diri dalam berpartisipasi. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi seperti pemberian arahan yang sistematis, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta pendampingan dan motivasi secara bertahap. Dengan demikian, kendala yang muncul lebih bersifat adaptif dan tidak menghambat penerapan media ROBIME dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media ROBIME mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,62 pada SDN 1 Sebalor dan 0,47 pada SDN 3 Sebalor yang keduanya berada pada kategori sedang. Selain itu, hasil angket menunjukkan persentase keefektifan sebesar 89,20% pada SDN 1 Sebalor dan 88,91% pada SDN 3 Sebalor dengan kategori sangat efektif. Penilaian guru juga menunjukkan hasil yang sangat baik, yaitu sebesar 98% pada SDN 1 Sebalor dan 94% pada SDN 3 Sebalor. Temuan kualitatif menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan berani berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung. Menariknya, peserta didik dengan kemampuan awal rendah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan peserta didik yang telah memiliki kemampuan awal tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media ROBIME tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi juga berpotensi membantu peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi. Dengan demikian, media ROBIME mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sekaligus meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

Berdasarkan data SDN 1 Sebalor diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 61,50 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,50 dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang termasuk kategori sedang. Sementara itu, di SDN 3 Sebalor diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 66,36 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,73 dengan nilai N-Gain sebesar 0,47 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ROBIME mampu meningkatkan pemahaman peserta didik

terhadap materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. Selain menunjukkan peningkatan hasil belajar secara umum, ditemukan temuan menarik bahwa peserta didik dengan kemampuan awal rendah cenderung mengalami peningkatan nilai yang lebih besar dibandingkan peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi. Misalnya, Hafidz mengalami peningkatan nilai dari 30 menjadi 80, sedangkan Brahma meningkat dari 30 menjadi 70. Sebaliknya, beberapa peserta didik yang telah memperoleh nilai tinggi pada pretest menunjukkan peningkatan yang lebih kecil karena kemampuan awal mereka sudah berada pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media ROBIME memiliki potensi yang kuat dalam membantu peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media ROBIME (Roda Bingo Meme Edukatif) dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa pada siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini memperoleh tingkat kevalidan sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons peserta didik dan guru juga menunjukkan kategori sangat praktis, yang menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 pada SDN 1 Sebalor dan 0,47 pada SDN 3 Sebalor yang termasuk kategori sedang. Selain itu, ditemukan bahwa peserta didik dengan kemampuan awal rendah cenderung mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media ROBIME tidak hanya efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman secara umum, tetapi juga berpotensi membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, N., & Sukoyo, J. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 6(2), 1772–1782.
- Aprilia, J. F., & Khusumadewi, A. (2022). Permainan Bingo Untuk Menggali Bakat Minat Santri Kelas IX di Madrasah Tsanawiyah. *KONSELING EDUKASI “Journal of Guidance and Counseling,”* 6(2), 151. <https://doi.org/10.21043/konseling.v6i2.15627>
- Encep Andriana, Siti Rokmanah, Arista Selly Maharani, P. A. R. (2023). Meningkatkan

Keterampilan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Siswa Kelas 3B Sd Negeri Pabuaran. *Jurnal Imliah Pendidikan Dasar*, 09(September), 6235–6249.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10328%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/10328/4438>

Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053–2063. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5634>

Gemilang, F. P., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2021). Pengaruh penggunaan media meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta. *Historiography*, 1(3), 332. <https://doi.org/10.17977/um081v1i32021p332-342>

Karuniawan, J. R. (2023). Penggunaan Meme Sebagai Media Pendukung Pembelajaran IPS Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 42 Surabaya. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 50–59. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.55765>

Vaizin, A. N. (2023). IJHE Indonesian Journal of History Education The Effectiveness of Historical Memes on High School Students' Interest in Learning History. *Indonesian Journal of History Education*, 8(2), 33–50. <https://journal.unnes.ac.id/>