



KEBUTUHAN DAN STRATEGI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK BAHASA JAWA DI SEKOLAH

Sulistiyorini Wahyu Hari Wibowo¹, Darni², Urip Zaenal Fanani³, Resdianto Permata Raharjo⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: 25020835009@mhs.unesa.ac.id¹, darni@unesa.ac.id², zaenalfanani@unesa.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 17 Januari 2026

Revisi : 02 Maret 2026

Diterima : 11 Mei 2026

Kata Kunci:

media pembelajaran digital, Bahasa Jawa, analisis kebutuhan, strategi pengembangan, ADDIE

Keywords:

learning media, Javanese language, needs analysis, development strategy, ADDIE

Korespondensi:

Sulistiyorini Wahyu Hari Wibowo

Universitas Negeri Surabaya

Email:

25020835009@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan memerlukan inovasi dalam media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Jawa yang masih bergantung pada media konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan merumuskan strategi pengembangan media pembelajaran digital yang relevan untuk konteks pendidikan Bahasa Jawa di sekolah. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka, menggunakan analisis data tematik untuk mengidentifikasi pola dan kesenjangan dalam literatur yang ada. Sumber data diperoleh dari jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan publikasi terkait yang dianalisis secara tematik berdasarkan teori analisis kebutuhan Creswell. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan gaya belajar digital native. Temuan utama yang menunjukkan kebaruan (novelty) adalah bahwa penggunaan aplikasi Android, komik digital, multimedia interaktif, podcast, dan game-based learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman kosakata, serta keterampilan berbahasa Jawa, termasuk pelestarian aksara Jawa. Berdasarkan temuan ini, strategi pengembangan media digital yang direkomendasikan meliputi analisis kebutuhan yang komprehensif, pemilihan teknologi yang tepat, dan integrasi budaya lokal. Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media digital berbasis analisis kebutuhan peserta didik sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa dan menjaga keberlanjutan bahasa daerah di era digital.

ABSTRACT

Advances in educational technology demand innovations in learning media, especially for Javanese language learning, which has largely relied on conventional media. This study aims to identify student needs and formulate strategies for developing digital learning media relevant to Javanese language education in schools. The method used is descriptive qualitative research with a literature study approach, employing thematic data analysis to identify patterns and gaps in existing literature. Data sources were obtained from scholarly articles, research reports, and relevant publications, analyzed thematically based on Creswell's needs assessment theory. The results show that students require interactive, easily accessible learning media that align with the learning styles of digital natives. The key novelty of this study is the finding that the use of Android applications, digital comics, interactive multimedia, podcasts, and game-based learning has proven effective in increasing motivation, vocabulary comprehension, and Javanese language skills, including the preservation of Javanese script. Based on these findings, recommended strategies for digital media development include comprehensive needs analysis, appropriate technology selection, and integration of local culture. This study emphasizes the importance of developing digital media based on student needs analysis to improve the quality of Javanese language learning and ensure the sustainability of regional languages in the digital age..

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa adalah bahasa daerah dengan jumlah penutur terbesar di Indonesia, mencapai sekitar 68,2 juta orang menurut laporan Ethnologue yang dirangkum oleh IDN Times (2020). Meskipun memiliki persebaran geografis yang luas dan peran penting dalam mempertahankan identitas budaya masyarakat Jawa (Badan Bahasa, 2025), data terbaru menunjukkan adanya penurunan signifikan dalam penggunaan Bahasa Jawa, terutama di kalangan generasi muda (Detik Edu, 2023). Fenomena ini menciptakan tantangan serius terhadap pelestarian Bahasa Jawa, yang semakin tergerus oleh dominasi Bahasa Indonesia dan bahasa asing, baik dalam media sosial, aplikasi digital, maupun hiburan daring. Perubahan preferensi linguistik generasi muda turut mempercepat berkurangnya penggunaan Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam keluarga dan lingkungan pendidikan. Salah satu faktor yang memperburuk kondisi ini adalah persepsi bahwa bahasa daerah, termasuk Bahasa Jawa, kurang relevan dengan kebutuhan modern. Oleh karena itu, penting dilakukan upaya strategis dalam pembelajaran Bahasa Jawa, terutama dengan memperkenalkan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan kontekstual. Media digital yang interaktif dan berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan ini, mengingat kemampuannya dalam menghadirkan konten visual, audio, serta permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kebutuhan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Jawa, dengan harapan dapat mengoptimalkan pelestarian bahasa daerah serta meningkatkan relevansi pembelajaran Bahasa Jawa di era digital (Garira, E. 2020).

Perubahan paradigma pendidikan menuju pembelajaran berbasis teknologi telah mendorong percepatan pengembangan media pembelajaran digital yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Beragam inovasi media seperti video animasi, aplikasi mobile, e-learning, dan permainan edukatif menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, multimodal, dan kontekstual sehingga mampu menjembatani kebutuhan belajar generasi digital native. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media digital memberikan

dampak positif terhadap hasil belajar. Misalnya, pemanfaatan aplikasi berbasis Android yang mengintegrasikan unsur game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika dan sains yang menuntut visualisasi konsep dan pemecahan masalah (Cahyadewi & Sudiana, 2023; Firdaus & Hamdu, 2020). Inovasi pembelajaran seperti e-modul interaktif serta teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) juga terbukti meningkatkan pemahaman konsep abstrak serta mendorong motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih imersif dan realistis (Iskandar & Mayarni, 2022; Sari et al., 2023).

Hafidz (2025) menegaskan bahwa integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu mengajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar melalui akses informasi yang lebih luas, fleksibilitas dalam kegiatan belajar, serta kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan abad ke-21. Dalam konteks pelestarian bahasa daerah, pemanfaatan media digital menjadi sangat penting. Media digital dapat mengakomodasi kebutuhan untuk menyajikan konten yang lebih interaktif, kontekstual, dan mudah diakses, sehingga membuat pembelajaran bahasa daerah, seperti Bahasa Jawa, lebih menarik dan relevan bagi generasi digital native. Selain itu, integrasi media digital dapat membantu mengatasi tantangan dalam memperkenalkan dan mengajarkan aksara serta budaya lokal yang semakin terpinggirkan di era digital. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media digital yang berbasis TIK dapat mengoptimalkan pembelajaran bahasa daerah dengan cara yang lebih efektif dan sesuai dengan preferensi belajar siswa masa kini (Tasyari et al., 2021; Waritsman & Afryanti, 2023). Oleh karena itu, integrasi TIK dalam pembelajaran Bahasa Jawa bukan hanya sebagai respons terhadap perubahan dalam metode pengajaran, tetapi juga merupakan langkah strategis untuk melestarikan bahasa daerah dan memastikan keberlanjutannya di tengah kemajuan teknologi (Fatimah & Bramastia, 2022).

Permasalahan media pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah saat ini masih cukup kompleks dan berdampak langsung terhadap efektivitas proses belajar-mengajar. Media pembelajaran yang tersedia umumnya masih terbatas pada

bentuk-bentuk konvensional seperti buku teks, LKS, dan materi cetak lainnya yang kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Keterbatasan ini membuat pembelajaran terasa monoton, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi dan demonstrasi, seperti pembacaan aksara Jawa, pengucapan unggah-ungguh basa, atau interpretasi tembang macapat. Kesenjangan yang lebih mendalam muncul karena karakteristik materi Bahasa Jawa yang kaya akan konteks budaya, sejarah, dan simbolisme, tidak dapat diakomodasi secara optimal oleh media konvensional yang statis. Hal ini semakin diperparah dengan adanya gap antara karakter siswa generasi digital native, yang terbiasa berinteraksi dengan media visual, audiovisual, dan teknologi interaktif, dengan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. Materi Bahasa Jawa yang kompleks dan kontekstual membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menghidupkan elemen-elemen budaya dan tradisi dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses, sesuai dengan preferensi generasi digital saat ini.

Hasil observasi awal memperkuat gambaran tersebut. Sebanyak 78% siswa menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa masih mengandalkan buku teks tanpa dukungan media digital pendamping, sehingga materi sering kali sulit dipahami. Selain itu, 65% siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran berbasis digital, seperti video, aplikasi interaktif, atau game edukasi, karena dinilai lebih relevan dengan kebiasaan belajar mereka. Di sisi lain, sekitar 70% guru mengaku belum memiliki keterampilan dan fasilitas untuk mengembangkan media digital secara mandiri, sehingga mereka tetap bergantung pada sumber-sumber konvensional. Observasi proses pembelajaran juga menunjukkan rendahnya keaktifan siswa, di mana hanya sekitar 45% siswa yang terlibat secara aktif dalam diskusi kelas ketika pembelajaran tidak didukung oleh media interaktif.

Temuan tersebut menegaskan bahwa terdapat gap yang signifikan antara kebutuhan belajar siswa dan kualitas media yang tersedia. Ketiadaan media digital yang menarik, interaktif, dan kontekstual menjadi hambatan utama dalam mendorong keterlibatan siswa serta memperdalam pemahaman materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran

digital yang adaptif, inovatif, dan sesuai kebutuhan peserta didik merupakan langkah mendesak untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Jawa serta menjaga relevansinya di era modern.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran digital, kebutuhan peserta didik, dan strategi pembelajaran Bahasa Jawa telah dilakukan oleh berbagai peneliti dengan beragam perspektif. Astrada dan Hapsari (2022) mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis Android untuk sekolah dasar dan menemukan bahwa aplikasi digital mampu meningkatkan ketertarikan siswa serta memfasilitasi pemahaman materi aksara dan kosakata lebih efektif dibandingkan bahan ajar konvensional. Meskipun temuan ini menunjukkan potensi besar media digital untuk memenuhi kebutuhan siswa yang semakin akrab dengan perangkat teknologi, penelitian ini masih terbatas pada aplikasi berbasis Android yang hanya mencakup materi tertentu tanpa memperhatikan kebutuhan yang lebih luas terkait dengan pelestarian aksara dan budaya Jawa secara menyeluruh. Selaras dengan itu, penelitian Mujahid et al. (2024) menegaskan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyajikan konten Bahasa Jawa, tetapi juga memberikan ruang eksplorasi dan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik digital native. Namun, meskipun penekanan pada pengalaman belajar yang interaktif penting, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan elemen-elemen budaya dan tradisi Jawa secara mendalam dalam media pembelajaran digital. Penelitian ini berfokus pada gap tersebut dengan mengusulkan pengembangan media digital yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi Bahasa Jawa, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian aksara dan budaya Jawa, serta merespons kebutuhan eksplorasi lebih dalam terhadap konteks lokal dan budaya yang kaya.

Dalam konteks pemenuhan kebutuhan belajar, Herwina (2021) menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan strategi pengajaran dengan karakteristik, kesiapan, dan minat siswa. Pendekatan ini sangat relevan untuk pengembangan media pembelajaran digital, yang idealnya dirancang berdasarkan kebutuhan riil peserta didik. Sementara itu, Ummah dan Nadlir (2023) menyoroti bahwa Kurikulum Merdeka memberikan peluang

besar bagi guru untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar, guna meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan fleksibilitas belajar siswa (Spatioti, A. G., Vasilenko, A., & Hasiotis, M. 2022).

Penelitian mengenai hambatan pembelajaran juga memberikan kontribusi terhadap pemahaman akan kebutuhan media digital. Lestari et al. (2022) menemukan bahwa guru menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan sarana teknologi, variasi kemampuan siswa dalam pembelajaran daring, serta kurangnya media pembelajaran yang sesuai. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran digital yang mudah diakses dan relevan dengan kebutuhan siswa. Studi Sukmana et al. (2024) setelah pandemi pun menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh tetap memerlukan dukungan teknologi yang memadai dan media pembelajaran yang adaptif meskipun pembelajaran telah kembali normal, menandakan keberlanjutan kebutuhan media digital dalam ekosistem pendidikan modern.

Selain media formal berbasis aplikasi atau platform daring, penelitian juga menyoroti potensi media sosial dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Nurcahyo dan Jadmiko (2022) menemukan bahwa konten TikTok berbahasa Jawa layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menarik minat siswa, menyediakan konteks budaya, dan mempermudah penyampaian materi secara kreatif. Penelitian ini membuka ruang baru bahwa media sosial, jika dikemas dengan tepat, dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan bagi generasi muda.

Analisis kebutuhan peserta didik merupakan langkah fundamental dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk media digital untuk Bahasa Jawa. Mengacu pada teori **needs assessment** yang dikemukakan Creswell (2012), analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dalam proses pembelajaran dan kondisi aktual yang terjadi di lapangan. Untuk itu, beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup (1) kemampuan awal siswa dalam menguasai materi Bahasa Jawa, (2) preferensi gaya belajar siswa yang cenderung visual dan interaktif, (3) aksesibilitas terhadap perangkat teknologi (seperti smartphone, laptop, dan internet), dan (4) hambatan-hambatan yang

dihadapi siswa, seperti kesulitan dalam memahami aksara Jawa atau rendahnya motivasi belajar. Dengan mengidentifikasi kesenjangan ini, pendidik dan pengembang media dapat memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki, diperkuat, atau ditambahkan untuk memastikan pembelajaran lebih efektif dan relevan. Dalam konteks pengembangan media digital Bahasa Jawa, analisis kebutuhan ini menjadi dasar yang penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan konteks sekolah dan dapat menjawab permasalahan pembelajaran yang ada secara tepat sasaran.

Pemetaan kebutuhan peserta didik menjadi langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa yang efektif. Kebutuhan ini mencakup aspek-aspek seperti kemampuan awal siswa dalam memahami materi Bahasa Jawa, preferensi gaya belajar yang lebih visual dan interaktif, serta sejauh mana mereka memiliki akses terhadap teknologi seperti smartphone dan laptop. Selain itu, analisis kebutuhan juga memperhitungkan hambatan yang dihadapi siswa, seperti kesulitan dalam memahami aksara Jawa dan keterbatasan contoh kontekstual dalam materi ajar. Melalui pemetaan kebutuhan yang komprehensif, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang tidak hanya efektif, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review jenis systematic review, di mana peneliti melakukan survei mendalam terhadap berbagai sumber, seperti jurnal, buku, dokumentasi, dan artikel dari internet yang relevan dengan objek penelitian (Creswell, J. W. 2012). Literature review dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital untuk Bahasa Jawa. Untuk merumuskan pertanyaan penelitian dan strategi pencarian literatur, penelitian ini menerapkan framework PICOT yang terdiri dari lima elemen utama: P (Population/Problem), yaitu populasi atau masalah yang akan dianalisis sesuai dengan tema pembelajaran Bahasa Jawa; I (Intervention/Indicator), yang merujuk pada

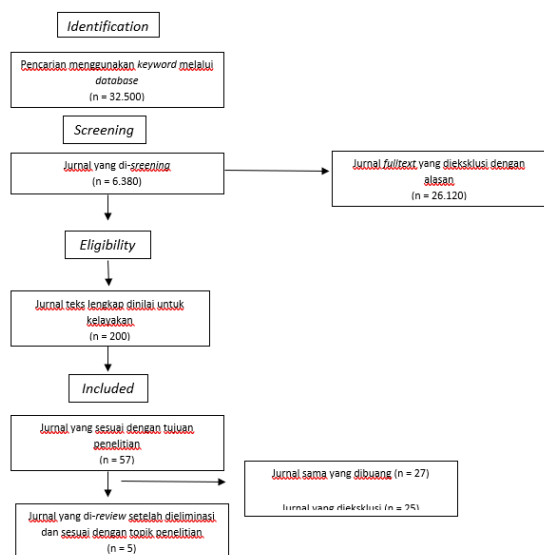
tindakan atau indikator terkait media pembelajaran digital; C (Comparison), yaitu media pembelajaran lain yang digunakan sebagai pembandingan; O (Outcome), yaitu hasil atau efek yang diharapkan dari penggunaan media pembelajaran digital; dan T (Time), yaitu rentang waktu yang relevan untuk studi yang ditelusuri. Untuk mencari literatur yang sesuai, penulis menggunakan basis data seperti Google Scholar, Science Direct, dan SpringerLink dengan kata kunci: "Digital media for Javanese learning", "ADDIE model for media development", "Needs assessment in learning media development", "Indigenous language learning media", dan "Educational technology for language learning". Melalui pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengkaji secara komprehensif temuan-temuan relevan yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa (Szabo, D.-A. 2022).

Tabel.1 Format PICOT Framework Literature Review

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Populasi (P)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik pada jenjang sekolah (SD, SMP, SMA) - Guru Bahasa Jawa - Lingkungan sekolah yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Jawa - Penelitian terkait kebutuhan belajar, media pembelajaran bahasa daerah, atau teknologi pendidikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Populasi pendidikan tinggi (mahasiswa) - Penelitian pada bahasa asing atau bahasa non-daerah - Peserta didik non-sekolah formal
Intervensi (I)	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media pembelajaran digital (aplikasi, video, e-modul, game edukasi, AR/VR) - Analisis kebutuhan (needs assessment) - Model pengembangan seperti ADDIE atau R&D 	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran non-digital - Intervensi kurikulum yang tidak terkait media - Pengembangan alat evaluasi, bukan media
Perbandingan (C)	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran konvensional (buku teks, ceramah) - Media pembelajaran non-digital sebagai pembandingan 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada pembandingan sama sekali - Pembandingan dengan teknologi non-pendidikan
Outcomes (O)	<ul style="list-style-type: none"> - Teridentifikasinya kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa - Strategi pengembangan media pembelajaran digital yang efektif - Peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil yang tidak berkaitan dengan media pembelajaran - Outcomes klinis, kesehatan, atau non-pendidikan

	- Rekomendasi desain media digital yang tepat	
Time (T)	<ul style="list-style-type: none"> - Rentang publikasi terbaru (5–10 tahun terakhir) - Perubahan kebutuhan belajar pada era digital 	<ul style="list-style-type: none"> - Studi lama di luar rentang waktu relevan (lebih dari 15 tahun)
Publication Years	2018–2024 (periode yang relevan dengan perkembangan media digital & Kurikulum Merdeka)	Publikasi sebelum tahun 2010 atau yang tidak relevan dengan konteks teknologi pendidikan modern

Berdasarkan penelusuran jurnal di Google Scholar, Science Direct, dan SpringerLink menggunakan kata kunci: *Digital media for Javanese learning, ADDIE model for media development, Needs assessment in learning media development, Indigenous language learning media, dan Educational technology for language learning*, ditemukan sebanyak 32.500 jurnal yang relevan dengan topik yang diteliti. Proses seleksi pertama dilakukan dengan penyaringan terhadap publikasi yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir, menghasilkan 200 jurnal teks lengkap yang kemudian dinilai untuk kelayakan. Dari 200 jurnal tersebut, dilakukan seleksi lebih lanjut berdasarkan kriteria relevansi dengan tujuan penelitian, kelengkapan teks, dan ketersediaan full text. Hasilnya, ditemukan 57 jurnal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, 27 jurnal dibuang karena isi artikel yang redundan dengan jurnal lain yang telah terpilih, sementara 25 jurnal dieksklusi karena tidak memuat full text atau diterbitkan di platform yang tidak memenuhi kriteria akademik yang ditetapkan. Akhirnya, lima jurnal full text yang memenuhi kriteria kelayakan dipilih untuk dianalisis lebih lanjut sebagai bagian dari review literatur ini.



Gambar 1. Diagram PRISMA Literature Review

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Hasil Penelusuran Literature Review

No	Nama Penulis	Tahun	Jurnal	Judul Penelitian	Ringkasan Hasil Penelitian
Putra, W. B., & Hasnan, L. N.	2022	Jurnal Online Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android	E-Macer untuk Cerak di MTS Darul Ulum Waru	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Cerak di MTS Darul Ulum Waru	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android E-Macer untuk materi cerkak bahasa Jawa di MTs Darul Ulum Waru dinilai layak dan efektif. Validasi oleh ahli media dan materi memperoleh skor di atas 81%, menandakan media tersebut layak digunakan. Uji coba pada kelompok kecil dan besar menunjukkan peningkatan signifikan dari pre-test ke post-test, dengan rata-rata peningkatan sekitar 16-17 poin dan nilai signifikansi < 0,05, yang menegaskan efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi ini dilengkapi fitur animasi, suara, kuis, dan interaktif yang menarik minat siswa serta mampu meningkatkan minat belajar bahasa Jawa, khususnya materi cerkak.
Mardiana, A.	2022	Jurnal Ilmiah Sastara	Komik Online Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Wayang Di Era Digital	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis komik online yang berisi cerita Mahabharata, sebagai inovasi dalam mengajarkan bahasa Jawa di era digital. Menggunakan metode	

No	Nama Penulis	Tahun	Jurnal	Judul Penelitian	Ringkasan Hasil Penelitian
				dan Bahasa Daerah, Serta Pengajaran ya	Research and Development (RnD), proses pembuatan media mengikuti tahapan analisis kebutuhan, desain media, pembuatan, serta revisi dan validasi oleh ahli dan guru. Media komik online ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar, memperkaya kosa kata, memudahkan pemahaman konsep abstrak, dan mempertahankan budaya Jawa, sekaligus menyesuaikan dengan tantangan penggunaan teknologi dan situasi pandemi. Dengan kelebihan akses kapan saja dan di mana saja, media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran cerita wayang lebih menarik, efektif, dan relevan di era digital.
Endriyanti, R., Roekhan, R., & Wijayati, P. H.	2020	Jurnal Pembelajaran Teori, Bahasa Berbasis eliti an, dan Penemuan	Ayo Sinau Basa Jawa: Bahan Digital Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Multimedia	Penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital interaktif berjudul "Ayo Sinau Basa Jawa" untuk siswa kelas I Sekolah Dasar di Malang, bertujuan meningkatkan pemahaman kosakata dan kemampuan berbahasa Jawa melalui media gambar, audio, video, dan kuis. Menggunakan model pengembangan ADDIE, produk divalidasi oleh tiga ahli dengan skor validasi tinggi, menunjukkan bahwa bahan tersebut layak, menarik, dan efektif. Produk ini dirancang secara tematik sesuai kebutuhan anak usia SD, mengintegrasikan media multimedia yang mendukung berbagai gaya belajar, serta dilengkapi buku petunjuk dan jurnal belajar. Hasilnya, bahan ajar ini mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam memahami bahasa Jawa secara menyenangkan dan sesuai perkembangan teknologi serta kearifan lokal.	



Zaka M. D.	(2021)	Piwan Dialog Pen didikan Bahasa Jawa	Pengembangan Media Podcast untuk Pembelajaran Dialog Bahasa Jawa Kelas VII di SMP Negeri 3 Semarang	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis podcast merupakan inovasi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan proses pembelajaran bahasa Jawa di tingkat SMP. Media podcast yang dikembangkan telah melalui proses validasi dan revisi, sehingga layak digunakan sebagai alat bantu belajar yang dapat meningkatkan kemampuan verbal, pemahaman budaya tutur, serta kreativitas dan inovasi peserta didik. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat memperluas akses dan memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa Jawa sesuai Kurikulum 2013, dengan tetap memperhatikan aspek desain visual dan konten yang sesuai saran ahli.
Yena Ari, Win a, R., Sam k., Rokh im, D. A.	(2022)	Piwan g: Jurn al Media Pen didikan Jawa	The Development of Scrabble Game-Based Learning Media Using Javanese Script: Jable Board.	Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya Jable Board, efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Dengan mengintegrasikan teknologi seperti barcode scanning dan fitur suara, media ini tidak hanya menarik secara visual dan interaktif tetapi juga mendukung proses belajar yang menyenangkan dan inovatif. Hasil validasi dan pengujian menunjukkan bahwa Jable Board layak digunakan sebagai alat bantu belajar yang mampu memperkaya pengalaman belajar aksara Jawa, sekaligus membantu pelestarian budaya dan bahasa daerah.

PEMBAHASAN:

Hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Namun, agar kontribusi tersebut dapat dioptimalkan, perlu ada sintesis dan analisis yang lebih mendalam terhadap temuan-temuan tersebut, dengan mengelompokkan berdasarkan tema kebutuhan peserta didik.

1. Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual: Penelitian Putra dan Hasan (2022) mengembangkan aplikasi Android E-

Macer untuk materi cerkak yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui fitur interaktif seperti animasi, suara, dan kuis. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan kontekstual untuk mempelajari materi berbahasa Jawa yang bersifat naratif dan memerlukan contoh konkret. Hal ini diperkuat oleh Mardhina (2022), yang mengembangkan komik online untuk pembelajaran wayang. Komik ini tidak hanya berhasil menarik minat siswa, tetapi juga memperkaya kosakata dan mempermudah pemahaman konsep abstrak. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang mengintegrasikan elemen-elemen visual dan interaktif dapat menjawab kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual.

2. Kebutuhan akan media yang mendukung pemahaman kosa kata dan keterampilan berbahasa: Penelitian Endryanti et al. (2020) mengembangkan bahan ajar digital multimedia "Ayo Sinau Basa Jawa" yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa siswa sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan desain tematik, visual-audio, dan aktivitas kuis, yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa usia dini yang membutuhkan stimulus multimodal. Ini mencerminkan kebutuhan peserta didik untuk media yang tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan memfasilitasi pengembangan keterampilan bahasa secara menyeluruh. Hal yang serupa ditemukan dalam penelitian Zakaria (2022) tentang media podcast untuk pembelajaran dialog Bahasa Jawa, yang berhasil meningkatkan kemampuan verbal dan pemahaman budaya. Media ini juga menunjukkan bahwa siswa membutuhkan model yang menyajikan bahasa secara alami dan kontekstual, serta mudah diakses kapan saja (Gao, D., & Wang, L. 2026).

3. Kebutuhan akan media yang mendukung pelestarian budaya dan aksara Jawa: Penelitian Yenadiputri et al. (2023) mengembangkan game-based learning melalui Jable Board yang terbukti efektif dalam mengajarkan aksara Jawa secara menyenangkan. Dengan menggunakan elemen multimedia seperti barcode dan fitur suara, media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga melibatkan siswa dalam proses pelestarian budaya. Temuan ini menyoroti pentingnya pengembangan media yang mendukung pelestarian budaya daerah, khususnya aksara Jawa, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, literatur menunjukkan pola yang konsisten bahwa pembelajaran Bahasa Jawa membutuhkan media digital yang tidak hanya interaktif, tetapi juga kontekstual dan relevan dengan gaya belajar generasi digital native. Pendekatan R&D dan model pengembangan ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan media yang valid dan layak. Integrasi elemen-elemen multimedia, permainan, audio, animasi, dan narasi digital sangat penting untuk meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, analisis kebutuhan peserta didik menjadi langkah awal yang krusial dalam merancang strategi pengembangan media digital yang tepat sasaran dan relevan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kajian literatur ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital untuk Bahasa Jawa adalah kebutuhan yang mendesak dalam konteks pendidikan saat ini, terutama untuk mengatasi keterbatasan media konvensional yang kurang relevan dengan karakter generasi digital native. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, baik dalam hal kosakata, aksara Jawa, maupun keterampilan berbahasa. Temuan-temuan ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan aplikasi Android, komik online, multimedia interaktif, podcast, dan game-based

learning dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Pendekatan R&D dan model pengembangan ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan media yang valid, layak, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital untuk Bahasa Jawa harus didasarkan pada analisis kebutuhan yang komprehensif, memperhatikan karakteristik peserta didik, serta mengintegrasikan elemen budaya lokal untuk memastikan pembelajaran yang lebih relevan dan menarik di era digital..

DAFTAR RUJUKAN

- Astrada, D. and Hapsari, E. (2022). Rancang bangun media pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar berbasis andorid. *Remik (Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 6(4), 696-708. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11714>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). Masa depan bahasa daerah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/artikel-detail/4540/masa-depan-bahasa-daerah>
- Cahyadewi, N. and Sudiana, R. (2023). Happy math war: game edukasi sebagai media pembelajaran peningkat kemampuan koneksi matematis. *JMPM Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 114-126. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v8i2.3567>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson.
- Detik Edu. (2023, March 18). Badan Bahasa: Ada kemunduran penutur bahasa Jawa, bagaimana agar tak punah? <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-6625656/badan-bahasa-ada-kemunduran-penutur-bahasa-jawa-bagaimana-agar-tak-punah>
- Endryanti, E. R., Roekhan, R., & Wijayati, P. H. (2020). *Ayo Sinau Basa Jawa: Bahan Digital Penunjang Pembelajaran*

- Kosakata Bahasa Jawa Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5 (3), 307-313.
- Fatimah, H. and Bramastia, B. (2022). Literature review project based learning berbasis tik. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7347-7356. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3782>
- Firdaus, S. and Hamdu, G. (2020). Pengembangan mobile learning video pembelajaran berbasis stem (science, technology, engineering and mathematics) di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 66-75. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p066>
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi kebutuhan murid dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175-182. <https://doi.org/10.21009/pip.352.10>
- IDN Times. (2020, October 15). 10 bahasa daerah di Indonesia dengan penutur terbanyak. <https://www.idntimes.com/life/education/penutur-bahasa-daerah-terbanyak-clc2-01-y1pt1-b5kdhg>.
- Iskandar, M. and Mayarni, M. (2022). Pengembangan media augmented reality pada materi pengenalan planet dan benda langit pembelajaran ipa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8097-8105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3730>
- Lestari, N., Jalal, F., & Supena, A. (2022). Hambatan dan strategi guru pratama widya pasraman dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(2), 108-118. <https://doi.org/10.33369/jip.7.2.108-118>
- Mardhina, A. (2022). Komik Online Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Wayang Di Era Digital. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 4(1), 27-34.
- Mujahid, A., Yusuf, M., & Setiawan, A. (2024). Eksplorasi kebutuhan media pembelajaran interaktif dalam mempersiapkan siswa untuk memahami bahasa jawa di sekolah dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 20-27. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3074>
- Nurchahyo, S. and Jadmiko, R. (2022). Kelayakan konten tiktok berbahasa jawa untuk media pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar. *Sultra Educational Journal*, 2(2), 159-164. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.290>
- Putra, W. B., & Hasan, L. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android E-Macer untuk Materi Cerkak di MTS Darul Ulum Waru. *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 18(4), 1197-1216.
- Sari, I., Kartina, A., Permana, F., & Firmansyah, F. (2023). Perancangan karakter animasi 2 dimensi “edia” pada e-module mata pelajaran seni budaya di smp. *Andharupa Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 298-308. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.5355>
- Sukmana, H., Rozy, N., & Eiji, A. (2024). Implementasi pembelajaran jarak jauh di fakultas sains dan teknologi pasca covid-19. *Jurnal Mentari Manajemen Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 163-175. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i2.487>
- Tasyari, S., Putri, F., Aurora, A., Nabilah, S., Syahrani, Y., & Suryanda, A. (2021). Identifikasi media pembelajaran pada materi biologi dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di masa pandemi covid-19. *Bio-Edu Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 1-8. <https://doi.org/10.32938/jbe.v6i1.905>

- Ummah, D. and Nadlir, N. (2023). Konsep kurikulum merdeka dan integrasi media pembelajaran berbasis digital pada jenjang sekolah dasar. *Elementeris Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 26-38. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>.
- Waritsman, A. and Afryanti, F. (2023). Inovasi pembelajaran pada masa pandemi covid-19 di indonesia: a systematic literature review. *Educandum*, 9(1), 76-85. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1055>.
- Yenadiputri, E., Windraya, M. R., Sambuhak, N., & Rokhim, D. A. (2023). The Development of Scrabble Game-Based Learning Media Using Javanese Script: Jable Board. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 65-79.
- Zakaria, M. D. (2022). Pengembangan Media Podcast untuk Pembelajaran Dialog Bahasa Jawa Kelas VII di SMP Negeri 3 Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(1), 73-81.
- Garira, E. (2020). Needs assessment for the development of educational interventions to improve quality of education: A case of Zimbabwean primary schools. *Social Sciences & Humanities Open*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291120300097>
- Spatioti, A. G., Vasilenko, A., & Hasiotis, M. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model. *MDPI Information*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Gao, D., & Wang, L. (2026). ADDIE Instructional Design Model Empowering International Chinese Language Learning: Mechanisms and Practical Strategies. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/400235902_ADDIE_Instructional_Design_Model_Empowering_International_Chinese_Language_Learning_Mechanisms_and_Practical_Strategies
- Szabo, D.-A. (2022). Adapting the ADDIE Instructional Design Model in Online Education. *Studia UBB Psychol.-Paed.* https://www.researchgate.net/publication/361850648_Adapting_the_Addie_Instructional_Design_Model_in_Online_Education
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson.