

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BAHASA JAWA UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI BAHASA DAERAH ANAK USIA DINI**



**TESIS**

Diajukan Kepada Program Magister (S2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Disusun oleh:

**Nurul Fauziah**

**21204031029**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fauziah, S.Pd

NIM : 21204031029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini serta keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Saya yang menyatakan



**Nurul Fauziah, S.Pd.**

**NIM. 21204031029**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fauziah,S.Pd  
NIM : 21204031029  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Saya yang menyatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
**Nurul Fauziah,S.Pd.**  
**NIM. 21204031029**

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Nama : Nurul Fauziah,S.Pd.  
NIM : 21204031029  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqasyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika dikemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.  
Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Saya yang menyatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA  
**Nurul Fauziah,S.Pd.**  
**NIM. 21204031029**

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian tesis yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BAHASA JAWA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BAHASA DAERAH ANAK USIA DINI**

Yang ditulis oleh:

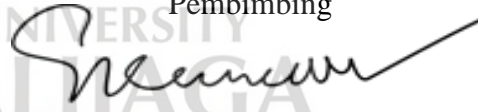
Nama : Nurul Fauziah,S.Pd.  
NIM : 21204031029  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi,MM.  
NIP. 19570918 199303 2 002



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1354/Un.02/DT/PP.00.9/05/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BAHASA JAWA UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI BAHASA DAERAH ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURUL FAUZIAH, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204031029  
Telah diujikan pada : Jumat, 19 Mei 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.  
SIGNED

Valid ID: 64758d3b36cd0



Penguji I

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 647ae971f3dae



Penguji II

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 647a73374f351



Yogyakarta, 19 Mei 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 647afd203e562

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI

### UJIAN TESIS

Tesis berjudul                                    PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BAHASA  
JAWA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BAHASA  
DAERAH ANAK USIA DINI

Nama    Nurul Fauziah  
NIM   21204031029  
Prodi    PIAUD  
Kosentrasi                                       PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing                         : Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, M. M

Penguji I

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.

Penguji II

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 19 Mei 2023

Waktu   : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai                                     : 96.3/A

IPK    : 3,90

Predikat   : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

## MOTTO

ثُمَّ أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ أَنْ اتَّبِعْ مِلَّةَ إِبْرَاهِيمَ حَنِيفًا وَمَا كَانَ مِنَ الْمُشْرِكِينَ

“Kemudian, Kami wahyukan kepadamu (Nabi Muhammad), “Ikutilah agama Ibrahim sebagai (sosok) yang hanif dan tidak termasuk orang-orang musyrik.”

-QS. An-Naḥl:123<sup>1</sup>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al Qur'anul Karim Dan Terjemah* (Surakarta: Az-Ziyadah, 2014), hlm. 281.



## **KATA PERSEMBAHAN**

Tesis ini dipersembahkan untuk:

Almamater tercinta.

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Nurul Fauziah. 21204031029.** *Pengembangan Media Interaktif Bahasa Jawa untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Daerah Anak Usia Dini.* Tesis. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Semakin menurunnya penggunaan bahasa Jawa di lingkungan masyarakat ini harusnya menjadi kesadaran bagi pendidik akan pentingnya pengembangan media guna meningkatkan literasi bahasa daerah. Namun faktanya adanya arus informasi yang semakin pesat justru semakin tidak terlihat eksistensi dari literasi bahasa daerah. Hal tersebut ditandai dengan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi setiap harinya berubah menjadi bahasa Indonesia. Padahal dalam proses melestarikan bahasa daerah, generasi penerus menjadi point penting untuk dikenalkan sejak usia mereka masih dini. Sehingga adanya penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media bahasa Jawa untuk memudahkan pendidik dalam mengenalkan literasi bahasa daerah pada anak.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), yaitu tahap menganalisis adanya masalah dan penelitian yang pernah ada. (2) *Design* (Perencanaan), merupakan tahapan dalam merencanakan pengembangan media yang dibutuhkan. (3) *Development* (Pengembangan), yaitu tahap dikembangkannya media yang telah direncanakan dan dilakukannya validasi media. (4) *Implementation* (Perencanaan), merupakan tahapan perencanaan pada proses uji coba produk secara luas. (5) *Evaluatin* (Evaluasi) tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan uji efektivitas produk. Adapun subyek penelitian berjumlah 15 anak kelompok A. Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk melihat dampak media terhadap literasi bahasa daerah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Pertama, pengembangan media interaktif bahasa Jawa sebagai media literasi bahasa daerah pada anak usia dini melalui lima tahap. Hasil pengembangan media ini memperoleh skor kelayakan 84% dari ahli materi, dan 96,25% dari ahli media. Kedua, dampak penggunaan media interaktif bahasa Jawa mampu meningkatkan literasi bahasa daerah. Dibuktikan dengan meningkatnya hasil *pretest* dan *posttest* dari kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Kata Kunci:** Media Interaktif Bahasa Jawa, Literasi Bahasa Daerah, Anak Usia Dini.

## ABSTRACT

**Nurul Fauziah. 21204031029.** *Development of Javanese Language Interactive Media to Improve Local Language Literacy for Early Childhood. Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences, State Islamic University (UIN) Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2023.*

*The decreasing use of the Javanese language in this community should be an awareness for educators of the importance of developing media to increase local language literacy. However, the fact that there is an increasingly rapid flow of information is that the existence of local language literacy is increasingly invisible. This is marked by the use of language in communicating every day changing to Indonesian. In fact, in the process of preserving regional languages, the next generation is an important point to be introduced to from an early age. So that this research aims to develop a Javanese language media to make it easier for educators to introduce local language literacy to children.*

*The research and development model used is ADDIE which consists of five stages, namely: (1) Analysis, namely the stage of analyzing existing problems and research. (2) Design (Planning), is a stage in planning the development of the required media. (3) Development, namely the stage of developing the media that has been planned and conducting media validation. (4) Implementation (Planning), is the planning stage in the product trial process extensively. (5) Evaluate (Evaluation) the evaluation stage is carried out by using a product effectiveness test. As for the research subjects, there were 15 children in group A. The researchers used the pretest and posttest to see the impact of the media on local language literacy.*

*The results of the study show that: First, the development of interactive Javanese media as a regional language literacy medium in early childhood goes through five stages. The results of this media development obtained a feasibility score of 84% from material experts, and 96.25% from media experts. Second, the impact of using interactive Javanese media is able to increase local language literacy. Evidenced by the increase in pretest and posttest results from the categories Starting to Develop (MB) and Developing According to Expectations (BSH) to Developing Very Well (BSB).*

**Keywords:** *Javanese Interactive Media, Local Language Literacy, Early Childhood.*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Kuasa, di mana atas limpahan rahmat, taufiq hidayah, Inayahnya serta kesehatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Bahasa Jawa untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Daerah Anak Usia Dini.”

Shalawat serta salam tak lupa penulis curahkan kepada Junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, beserta para keluarga dan sahabatnya, yang mana atas jasa-jasa Beliau kita terselamatkan dari zaman Jahiliyyah.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang membantu penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih serta seuntai doa kepada:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga, yang membantu penulis dalam memberikan fasilitas studi program magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang membantu penulis dalam menjalani studi program magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. selaku ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang tiada henti memberikan dukungan kepada seluruh mahasiswa Prodi PIAUD untuk menyelesaikan tesis.

4. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi,MM. selaku Dosen Pembimbing tesis yang telah meluangkan waktunya dengan ikhlas, tulus dan sabar dalam memberikan arahan, tuntunan serta bimbingan hingga tesis ini selesai.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang membantu penulis dalam menyelesaikan pendidikan di jenjang magister.
6. Umi Zamronah, S.Pd.AUD. selaku kepala sekolah TK Masyithoh II Sanansari, segenap guru dan karyawan, dan juga kepada seluruh orang tua siswa kelompok A2, serta anak-anak kelompok A2 TK Masyithoh II Sanansari yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian penulis.
7. Orang tuaku tercinta Bapak Fauzan serta Ibu Umi Zamronah yang tak pernah berhenti mendukung baik secara moril maupun materil kepada penulis dengan tulus mendampingi dan mendoakan penulis hingga penulisan tesis ini selesai.
8. Kakak serta adikku tercinta, Mbak Zuhrotus Syarifah dan Adik Muhammad Faqih Maftuh El-Faiziy yang senantiasa memberikan semangat tiada henti dan selalu membantu dalam suka maupun duka hingga penulis dapat menyelesaikan tesis.
9. Keluarga besar Pondok Pesantren Ar-Rohmah terkhusus Bapak KH. Muhammad Busyrowi serta Ibu Hj. Siti Khalimah, S.Pd. yang senantia memberikan dorongan, semangat, ilmu dan doa kepada penulis hingga tesis ini selesai.
10. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak bisa disebut satu persatu.

Semoga segala bentuk bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan berlipat ganda dari Kuasa. Penulis menyadari seutuhnya bahwa penulisan ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum dikatakan sempurna karena adanya keterbatasan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca, dan semoga tesis ini dapat memperkaya khazanah kepustakaan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Peneliti

Nurul Fauziah



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB .....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Kajian Penelitian yang Relevan.....	9
F. Landasan Teori1 .....	15
G. Sistematika Pembahasan.....	55
<b>BAB II : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>56</b>
A. Jenis Penelitian .....	56
B. Model Pengembangan.....	57
C. Prosedur Pengembangan.....	58
D. Desain Uji Coba Produk .....	61
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	62
F. Teknik Analisis Data .....	64
<b>BAB III : HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>67</b>
A. Pengembangan Media Interaktif Bahasa Jawa .....	67
B. Dampak Pengembangan Media Interaktif .....	103
<b>BAB IV : PENUTUP.....</b>	<b>111</b>
A. Kesimpulan .....	111
B. Keterkaitan Penelitian.....	112
C. Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Pustaka .....	14
Tabel 1.2 Contoh Topik pada Tema.....	43
Tabel 1.3 Indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	47
Tabel 1.4 Kriteria Media Pembelajaran Berdasarkan Kualitas Menurut Walker & Hess .....	63
Tabel 1.5 Kisi-kisi Instrument Validasi Media.....	64
Tabel 1.6 Kisi-kisi Intrument Validasi Materi .....	64
Tabel 1.7 Kriteria Validasi.....	65
Tabel 1.8 Kriteria Penilaian Kemampuan Anak .....	65
Tabel 1.9 Skala Nilai Rata-rata Kelas .....	66
Tabel 1.10 Data Kemampuan Anak Terkait Bahasa Daerah .....	70
Tabel 1.11 Masukan dari Praktisi Anak Usia Dini .....	85
Tabel 1.12 Penilaian Ahli Media .....	87
Tabel 1.13 Revisi Ahli Media .....	87
Tabel 1.14 Penilaian Ahli Materi .....	88
Tabel 1.15 Revisi Ahli Materi.....	88
Tabel 1.16 Media Interaktif PPT Bahasa Jawa terhadap Aspek Perkembangan Anak .....	90
Tabel 1.17 Indikator Penilaian Kemampuan Anak .....	97
Tabel 1.18 Nilai <i>Pretest</i> pada Uji Efektivitas .....	98
Tabel 1.19 Nilai <i>Posttest</i> Uji Efektivitas .....	100
Tabel 1.20 Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttesnt</i> Indikator Literasi Bahasa Daerah .....	104



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bidang Literasi Matematis .....	50
Gambar 2.2 Kerangka Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan .....	60
Gambar 2.3 Aplikasi untuk Desain Media Interaktif .....	76
Gambar 2.4 Proses Pembuatan Point-point Materi .....	79
Gambar 2.5 Isi Point <i>Wulangan 1</i> .....	80
Gambar 2.6 Isi Point <i>Wulangan 2</i> .....	81
Gambar 2.7 Isi Point <i>Gladen</i> .....	81
Gambar 2.8 Contoh Game <i>Ngrakit Aksara</i> .....	82
Gambar 2.9 Contoh Game <i>Puzzle</i> .....	83
Gambar 2.10 Contoh Game <i>Njodokake</i> .....	83
Gambar 2.11 Contoh Game <i>Njangkepi</i> .....	84
Gambar 2.12 Tampilan Awal Media Interaktif PPT Bahasa Jawa .....	85
Gambar 2.13 Revisi dari Ahli Media .....	89
Gambar 2.14 Revisi dari Ahli Materi .....	89
Gambar 2.15 Uji Coba Media Hari Pertama .....	93
Gambar 2.16 Grafik Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Efektivitas .....	101
Gambar 2.17 Penggunaan Simbol Angka .....	107
Gambar 2.18 Penggunaan Simbol Gambar .....	108

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebudayaan merupakan warisan yang tak ternilai harganya bagi bangsa ini. Budaya erat hubungannya dengan masyarakat yang diwariskan secara genetik. Hal ini menjadi tanggung jawab bagi generasi Indonesia untuk bisa melestarikan budaya tersebut. Tetapi seiring dengan perkembangan zaman, tak heran banyak budaya yang semakin luntur, utamanya pada penggunaan bahasa daerah di lingkungan masyarakat. Tidak sedikit anak muda maupun anak kecil sekarang yang tidak mengetahui penggunaan bahasa yang baik dan benar. Masalah ini tentunya menjadi perhatian penting bagi lembaga pendidikan, sehingga perlu adanya strategi ataupun media baru dalam melestarikan budaya daerah supaya anak tertarik untuk mengenalnya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya melahirkan generasi yang bermoral dan intelektual sehingga mampu menjunjung tinggi martabat bangsa, terutama dalam membantu Negara Indonesia untuk melestarikan budaya disetiap daerahnya. Selain proses mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional juga bertujuan untuk membina potensi peserta didik. Hal ini mampu dilakukan apabila seorang guru mampu memfasilitasi anak melalui media pembelajaran, sehingga anak akan bereksplorasi sesuai dengan potensinya. Media pembelajaran biasa diartikan sebagai komponen utama dalam sumber belajar atau wahana fisik yang

mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan keinginan belajar pada anak.<sup>2</sup>

Proses belajar tersebut tentunya diperlukan sebuah ajaran, tuntunan, serta arahan dalam mengembangkan potensi belajar anak. Terutama pada potensi untuk mengenalkan budaya pada anak usia dini. Kebudayaan mengandung dua kemampuan sekaligus, yaitu kemampuan untuk melestarikan dan kemampuan untuk mengembangkan. Kemampuan melestarikan budaya ini merupakan tindakan untuk mempertahankan kebudayaan agar keberadaannya tetap lestari, dan kemampuan mengembangkan kebudayaan bermaksudkan supaya budaya di Indonesia mampu menyamakan dengan budaya modern. Sehingga budaya lokal Indonesia juga dikenal baik dikalangan Nasional maupun Internasioanl.

Indonesia yang merupakan salah satu Negara yang memiliki suku dan masyarakat yang majemuk dengan berbagai tingkat perkembangan budaya. Salah satu suku bangsa terbesar di Indonesia yaitu Jawa dengan kearifan lokal yang berasal dari nenek moyang. Suku Jawa juga memiliki kekhasan sendiri diantara suku-suku yang lain, diantaranya semua bentuk tindakan yang akan dilakukan tidak lepas dari tradisi atau kebiasaan yang dianut oleh leluhurnya, selain itu keunikan lainnya dapat dilihat mulai dari kepercayaan masyarakat, bahasa, kesenian, dan tradisinya.<sup>3</sup> Adapun suku Jawa terdiri dari Provinsi DIY, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Revisi* (Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2020), hlm. 3-4.

<sup>3</sup> Clifford Geertz, *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa, Terj. Aswab Mahasin* (Jakarta: Pustaka Jaya, 1989), hlm. 13.

DIY merupakan provinsi dengan pengakuan keistimewaan oleh pemerintah pusat maupun Negara, hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor, diantaranya (1) sejarah pembentukannya merupakan gabungan dari dua kerajaan; (2) pelaksanaan pemerintahannya menganut system demokrasi budaya, yaitu DPRD dan lembaga adat dan budaya (kesultanan dan pakualam); (3) kepala pemerintahan menganut system dwi tunggal yaitu Sultan dan Pakualam.<sup>4</sup> Pengertian kebudayaan tidak dijelaskan secara tegas di dalam UU Keistimewaan Yogyakarta, sehingga pengertian kebudayaan sendiri diartikan menurut para ahli antropologi, yaitu seluruh hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar, sehingga banyak kemungkinan kebudayaan akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemajuan dan perkembangan akal manusia.<sup>5</sup>

Seorang pakar antropologi menjelaskan mengenai unsur kebudayaan yang bersifat universal, terdiri atas bahasa, system pengetahuan, organisasi social, system peralatan hidup dan teknologi, system mata pencaharian hidup, system religi serta kesenian. Melalui ketujuh unsur tersebut dapat dijadikan sebuah patokan untuk bisa melestarikan sebuah budaya disetiap daerahnya. Salah satunya yaitu melestarikan bahasa daerah. Bahasa adalah alat untuk mengungkapkan ide, mengajukan pertanyaan, menyampaikan, pendapat, dan

---

<sup>4</sup> *Sejarah Pemerintahan: Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta: Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017), hlm. 310.

<sup>5</sup> Sonia Salma Octavia and Leni Nurlatifah, "Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Budaya Lokal" (2020): 487-497.

argumentasi kepada pihak lainnya untuk menghasilkan konsep dan kategori dalam berpikir.<sup>6</sup>

Melalui bahasa setiap orang dapat saling memahami, mengerti perasaan dan mengungkapkan emosi masing-masing. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia umumnya dan dalam kegiatan berkomunikasi juga berinteraksi. Banyak ungkapan-ungkapan yang dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pentingnya bahasa bagi manusia. Setiap orang tidak bisa berpikir hanya dengan otaknya melainkan juga memerlukan bahasa sebagai mediumnya. Orang lain tidak bisa memahami apa yang kita pikirkan apabila tidak kita ungkapkan dengan bahasa yang baik secara lisan maupun tulisan. Demikian pula peranan bahasa bagi anak. Bahasa memberikan sumbangan yang pesat dalam perkembangan anak untuk menjadi manusia yang dewasa. Sehingga bahasa memang merupakan medium yang paling penting dalam berkomunikasi antar orang.

Adapun keterampilan berbahasa untuk anak mencakup pada empat hal yaitu menyimak/ mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca. Keterampilan berbahasa tidak dikuasai sendirinya oleh anak, akan tetapi keterampilan berbahasa anak diperoleh melalui proses pembelajaran atau melalui kegiatan yang dapat menunjang perkembangan anak. Bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitier (manasuka) digunakan

---

<sup>6</sup> Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10.

masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.<sup>7</sup>

Bahasa di Negara Indonesia terdiri atas banyak macam, contohnya bahasa Sunda, bahasa Jawa, dan lainnya. Bervariasinya kebudayaan Indonesia membuat setiap daerah memiliki kekhasan sendiri. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang masih digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakatnya. Penggunaan bahasa lebih multilingual dalam masyarakat global saat ini daripada monolingual. Gumperz menjelaskan hal ini disebabkan karena masyarakat hidup berdampingan di suatu wilayah dengan banyak ragam bahasa, sehingga berakibat alih kode dan campur kode. Upaya komunikasi tidak lagi hanya terfokus pada budaya lokal dalam masyarakat multilingual, sehingga penggunaan bahasa daerah seperti bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari jarang mendapat penekanan yang besar.

Bahasa Jawa hanya digunakan dalam jumlah kecil kelompok sosial, seperti keluarga dan masyarakat seetnik. Bahasa Jawa hadir dalam adat dan cara hidup masyarakat Jawa, dan jika terjadi komunikasi multibahasa menjadi tertekan karena akan terjadi perubahan cara masyarakat penutur menggunakan bahasa. Sehingga kelangsungan hidup bahasa Jawa akan semakin terpengaruh oleh kecenderungan linguistik tersebut, dan berakibat pada pengambilan peran bahasa Jawa oleh bahasa asing dan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Jawa tidak seharusnya dihilangkan dalam kehidupan sehari-hari, supaya kelak

---

<sup>7</sup> Rina Devianty, "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan," *Jurnal Tarbiyah* 24, no. 2 (2017): 226–245.

penerus bangsa masih dapat menggunakan budaya bahasa Jawa, sehingga penting halnya bagi orang dewasa mengajarkan bahasa Jawa kepada anak.<sup>8</sup>

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang merupakan pusat budaya Jawa memiliki tanggungjawab mengembangkan dan menjaga ketahanan hidup budayanya. Sebuah tanggungjawab yang berat bagi DIY, karena pada saat ini telah terjadi *merger culture* akibat terbukanya sistem komunikasi dan masuknya peradaban luar. Sehingga salah satu upaya menjaga pertahanan budaya tersebut dengan mengenalkan bahasa Jawa pada anak usia dini di jenjang pendidikan prasekolah. Adapun salah satu cara seorang pendidik mampu mengenalkan bahasa Jawa pada anak berupa menyiapkan media pembelajaran yang bervariasi. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa.<sup>9</sup>

Menggunakan media pembelajaran yang unik dapat memikat hati anak untuk mau mempelajari bahasa Jawa, sehingga pendidik lebih mudah memperkenalkannya kepada anak. Pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif bahasa Jawa anak usia dini ini merupakan salah satu bentuk peneliti dalam mendukung untuk meningkatkan literasi bahasa daerah sejak dini pada anak. Hal ini dikarenakan apabila seorang anak tidak dikenalkan dengan bahasa Jawa sejak berusia dini, maka mereka akan lebih tertarik dengan bahasa lain sehingga musnahnya bahasa Jawa di tahun berikutnya bisa saja terjadi.

---

<sup>8</sup> Noor Erlina Lidiastuti, "Eksistensi Bahasa Jawa Di Kurikulum Merdeka," *Jawa Pos Radar Kudus* (Kudus, 2022).

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Revisi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 19.

Pemilihan media interaktif ini dikarenakan masih minimnya media pembelajaran untuk anak usia dini untuk belajar bahasa Jawa dengan tampilan yang menarik serta mengikuti adanya perkembangan zaman dimana semua sumber pembelajaran sudah menggunakan teknologi berupa laptop atau hp. Sehingga ketika anak bermain hp mereka tidak hanya bermain game melainkan mampu dikenalkan bahasa Jawa melalui media interaktif tersebut.<sup>10</sup>

Media interaktif microsoft power point merupakan suatu *software* yang membantu menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah yang biasa digunakan oleh pengguna computer maupun leptop. Microsoft power point akan membantu menggabungkan semua unsur media seperti gambar, teks, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik. Melalui media tersebut pendidik maupun orang tua lebih mudah untuk mengenalkan bahasa jawa pada anak. Berkembangnya zaman ini, tentunya penting bagi pendidik maupun orang tua untuk bisa memanfaatkan teknologi yang semakin maju, sehingga cara menstimulus perkembangan anak pun juga sesuai dengan perkembangan pada zaman sekarang. Dengan adanya media interaktif ini, diharapkan orang tua dan juga pendidik mampu mengenalkan bahasa Jawa kepada anak dengan mudah, dikarenakan ketertarikan anak dalam melihat gambar di elektronik lebih besar

---

<sup>10</sup> Novita Sari, "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (2019): 68–73, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.



dibanding ketertarikan anak pada media buku.<sup>11</sup> Oleh karena itu, menurut peneliti penting dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Interaktif Bahasa Jawa Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Daerah” supaya anak dapat mengerti dan mengenal bahasa Jawa dengan baik dan tentunya dengan cara yang menyenangkan sehingga bahasa Jawa tidak memudar dimasa mendatang.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Deskripsi Pengembangan Media Interaktif Bahasa Jawa dalam Meningkatkan Literasi Bahasa Daerah Anak Usia Dini?
2. Bagaimana Dampak Penggunaan Media Bahasa Jawa terhadap Literasi Bahasa Daerah Anak Usia Dini?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Mengetahui deskripsi pengembangan media interaktif bahasa Jawa untuk meningkatkan literasi bahasa daerah anak usia dini.
2. Mengetahui penggunaan media interaktif bahasa Jawa untuk meningkatkan literasi bahasa daerah anak usia dini.

---

<sup>11</sup> Siwi Pawestri Apriliani and Elvira Hoesein Radia, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 994–1003.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah wacana baru tentang pengembangan media interaktif bahasa Jawa untuk meningkatkan literasi bahasa daerah anak usia dini.

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini supaya mampu menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang didapat di bangku kuliah dalam menghadapi permasalahan yang ada di dunia nyata. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan literasi bahasa daerah pada anak usia dini melalui media interaktif bahasa Jawa.

#### **E. Kajian Penelitian yang Relevan**

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penyusunan dan pengembangan bahan ajar secara umum yang telah dilakukan oleh peneliti lain dengan memanfaatkan situs Google Scholar, Moraref serta situs lainnya yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini.

*Pertama*, Tesis karya Nur Imam Mahdi dengan judul “Pengembangan Kereta Hijaiyah dalam Pembelajaran Membaca Huruf Hijaiyah di TK IT Salsabila 2 Banguntapan Yogyakarta” yang diunggah pada tahun 2018 mengangkat tema pengembangan multimedia untuk media pembelajaran anak

usia dini. Penelitian ini menjelaskan bahwa hasil validasi dari penggunaan produk “Kereta Hijaiyah” ini layak dan memiliki kualitas yang baik. Adapun multimedia yang digunakan dalam pembuatan produk ini menggunakan Microsoft Power Point 2007.<sup>12</sup> Penelitian tersebut memiliki beberapa persamaan diantaranya penggunaan media yang akan dikembangkan berupa *software* Microsoft Power Point. Namun tentu terdapat perbedaan dari penelitian ini, yaitu tema yang akan dikembangkan berbeda, adapun tema pada penelitian milik Nur Imam terfokus pada pembelajaran membaca huruf hijaiyah, sedangkan tema penelitian yang akan diambil oleh peneliti berupa literasi bahasa daerah.

*Kedua*, tesis yang ditulis oleh Mutmainnah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Bertemakan Budaya Aceh untuk Menstimulasi Anak dalam Mengenal Budaya Lokal” yang terbit pada 2019 menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran buku bergambar memberikan stimulasi kepada anak dengan cara anak mengenal 6 sub tema yang disajikan pada media pembelajaran buku bergambar, hal ini memberikan hasil validitas produk isi/materi 100% dengan artian produk ini layak untuk digunakan.<sup>13</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan berupa tema yang diangkat bertujuan untuk mengenalkan budaya daerah di Desa masing-masing. Adapun perbedaannya berupa media yang dikembangkan, penelitian milik

---

12 Nur Imam Mahdi, “Pengembangan Multimedia ‘Kereta Hijaiyah’ Dalam Pembelajaran Membaca Huruf Hijaiyah Di TKIT Salsabila 2 Banguntapan Yogyakarta” (UIN Sunan Kalijaga, 2018).

13 Muthmainnah, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Bertemakan Budaya Aceh Untuk Menstimulus Anak Dalam Mengenal Budaya Aceh” (UIN Sunan Kalijaga, 2019).

Muthmainnah mengembangkan buku bergambar, sedangkan penelitian yang akan dikaji penelitian mengembangkan media interaktif untuk mengenalkan budaya daerah.

*Ketiga*, Jurnal dengan judul “Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa melalui Media Flash Card pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 1 beran Tridadi Sleman” yang ditulis oleh Novita Sari dan dipublikasikan pada tahun 2019 ini menjelaskan bahwa besarnya pengaruh penggunaan media dengan tidak menggunakan media dalam proses pengenalan kosakata bahasa Jawa, hal ini dibuktikan dengan sebelum diadakannya tindakan, presentase perkembangan pengenalan kosakata pada anak adalah 0%, kemudian melakukan tindakan I meningkat sebanyak 7,7% (1 anak), dan kemudian dilakukan tindakan kedua dengan presentase peningkatan sebanyak 92,3% (12 anak).<sup>14</sup> Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu tema yang akan diangkat berupa pengenalan bahasa Jawa pada anak, namun juga memiliki perbedaan dari segi media yang dikembangkan, dimana media yang peneliti kembangkan berupa media interaktif Microsoft power point, sedangkan media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *Flash Card*.

*Keempat*, jurnal dengan judul “Perancangan Buku Digital *Gogor lan Pitakonane* sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa untuk Anak Usia 2-6 Tahun”, yang ditulis oleh Elvira Ayuniar, dkk yang dipublikasikan pada tahun 2021 menghasilkan penelitian berupa sebuah aplikasi buku cerita bergambar

---

<sup>14</sup> Sari, “Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman.”

yang menceritakan tentang Gogor yang mencari bonekanya Tobil dengan bertanya pada semua orang, telah diuji kelayakannya dengan persentase yaitu 82% dari pakar Bahasa Jawa, 82% dari pengajar tingkat dasar, dan 82% dari target audience utama yaitu orang tua, hal tersebut menjelaskan bahwa produk ini layak untuk digunakan.<sup>15</sup> Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti angkat adalah penggunaan media yang dikembangkan, adapun media yang digunakan berupa adobe animate, sedangkan media yang akan dikembangkan menggunakan *software* Microsoft power point. Adapun persamaannya adalah tema yang akan dikembangkan yaitu berupa pengenalan bahasa Jawa untuk anak usia dini.

*Kelima*, Jurnal milik Hidayatu Munawaroh, dkk dengan judul “Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini” yang dipublikasikan pada 2022 menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa daerah pada anak usia dini masih kurang, karena pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang membosankan dan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh dalam pembelajaran bahasa daerah pada anak.<sup>16</sup> Persamaan dari penelitian ini berupa tema yang diteliti berupa pembelajaran bahasa daerah, sama dengan tema yang akan peneliti lakukan yaitu literasi bahasa daerah. Sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian, pada penelitian milik Hidayatu Munawaroh ini

---

<sup>15</sup> Elvira Ayuniar and Asidigisianti Surya Patria, “Perancangan Buku Digital ‘Gogor Lan Pitakonane’ Sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 2-6 Tahun,” Jurnal Barik 2, no. 1 (2021): 261–273, <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jbarik>.

<sup>16</sup> Hidayatu Munawaroh et al., “Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini,” Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6, no. 5 (2022): 4057–4066.

menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, yang dimana hasil penelitian berupa memaparkan apa yang dialami selama di lapangan, sedangkan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu R&D dimana hasil penelitiannya akan menghasilkan produk.

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat diketahui bahwa dalam penelitian pengembangan untuk meningkatkan literasi bahasa daerah masih belum ditemukan. Kebanyakan penelitian pengembangan yang dilakukan terfokus pada aspek yang lain, atau kosakata bahasa Jawa saja. Sehingga penelitian dengan judul pengembangan media interaktif bahasa Jawa untuk meningkatkan literasi bahasa daerah anak usia dini merupakan sebuah penelitian yang belum pernah dibahas dan memiliki nilai keterbaruan. Berikut adalah table data untuk memperjelas persamaan, perbedaan dan keterbaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya:



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**Table 1.1 Kajian Pustaka**

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Keterbaruan Penelitian
1.	Nur Imam Mahdi, "Pengembangan Multimedia Kereta Hijaiyah dalam Pembelajaran Membaca Huruf Hijaiyah di TKIT Salsabila 2 Banguntapan Yogyakarta". 2018	Tema penelitian (literasi bahasa daerah) dan Obyek penelitian.	Media yang digunakan untuk menstimulus anak	Focus penelitian ini mengembangkan media untuk meningkatkan literasi bahasa daerah anak usia dini dengan memanfaatkan <i>software</i> power point dalam memperkenalkan bahasa Jawa.
2.	Mutmainnah, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku bergambar Bertemakan Budaya Aceh untuk Menstimulus Anak dalam Mengenal Budaya Lokal". 2019	Media yang dikembangkan (Media Interaktif PPT) dan Obyek penelitian	Tema penelitian berupa mengenalkan budaya daerah	
3.	Novita Sari. "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa melalui Media <i>Flash Card</i> pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman". 2019	Media yang dikembangkan (media Interaktif PPT) dan Obyek penelitian	Tema yang diteliti focus pada pengenalan bahasa Jawa anak usia dini	
4.	Elvira Ayuniar dan Asidigisianti Surya Patria. "Perancangan Buku Digital ' <i>Gogor lan Pitakonane</i> ' sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa untuk Anak Usia 2-6 Tahun". 2021	Media yang dikembangkan (Media Interaktif PPT) dan Obyek penelitian	Tema yang diteliti focus pada pengenalan bahasa Jawa anak usia dini	
5.	Hidayatu Munawaroh, Mohammad Fauziddin, Sri Haryanto, Afifah Eka Yulia, dkk. "Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini". 2022	Metode yang digunakan berupa Kualitatif dan Obyek penelitian	Tema penelitian terfokus pada pembelajaran bahasa daerah	

## F. Landasan Teori

### 1. Media Interaktif

Penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu media dalam menarik minat belajar bahasa Jawa anak usia dini. Adanya berbagai bentuk gambar yang menjelaskan isi dari media tersebut menjadi salah satu daya tarik untuk meningkatkan literasi bahasa daerah pada anak usia dini. Sehingga adanya media ini memiliki pengaruh yang besar bagi pelestarian bahasa daerah di usia dini.

#### a. Media Pembelajaran

Media apabila dipahami secara garis besar terdiri atas manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berikut beberapa teori pendukung dalam pengertian media pembelajaran

##### 1) Pengertian media pembelajaran interaktif

Secara harfiah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang memiliki arti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.<sup>17</sup> Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan media sebagai suatu proses penyaluran informasi dengan berbagai cara. Asosiasi Pendidikan Nasional atau *National Educational Association* (NEA) memberikan arti media sebagai bentuk-bentuk komunikasi tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media

---

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 3.



menurut Sadiman, adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana belajar.<sup>18</sup> Selain itu media juga diartikan sebagai komponen utama dalam sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar bagi anak.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian ahli di atas dapat diartikan bahwa media merupakan sebuah perantara dalam menunjang proses belajar bagi peserta didik baik berupa fisik maupun non fisik. Media merupakan salah satu perantara dalam menunjang sebuah pembelajaran, sehingga seorang pendidik perlu memahami penyesuaian penggunaan media ketika pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran sendiri merupakan perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik.<sup>20</sup> Menurut Abdul Majid pembelajaran merupakan suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus diencanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai

---

<sup>18</sup> Arief S. Sadiman et al., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2018), hlm. 6.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 6.

<sup>20</sup> Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran* (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), hlm. 28.

gambaran hasil belajar.<sup>21</sup> Ilmuan teori pembelajaran telah melakukan banyak usaha untuk mengklasifikasikan variable pembelajaran terutama yang berkaitan dengan teori pembelajaran.

Media pembelajaran juga diartikan sebagai segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa yang bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>22</sup> Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan menjadi optimal apabila adanya sebuah media, karena dengan adanya sebuah media dapat meningkatkan hasrat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga akan mempengaruhi psikologis baru kepada peserta didik.

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video bertujuan untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar. Sehingga media interaktif power point merupakan sebuah media pembelajaran yang

---

<sup>21</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 6.

<sup>22</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 4.

memanfaatkan *software* dalam pembuatannya dengan mencantumkan sebuah teks, gambar, animasi, suara ataupun video sebagai pendukung materi yang ada.

## 2) Pengembangan Media Pembelajaran

Penggunaan media tentunya akan menimbulkan dampak positif seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif sehingga mencapai hasil yang maksimal. Proses pemanfaatan media dalam pembelajaran ini tentunya harus mengalami perkembangan, sehingga isi dari media tersebut mampu menyeimbangi dengan perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Hal ini tentunya perlu adanya sebuah pengembangan media pembelajaran dalam materi yang akan disampaikan.

Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan Teknologi Pendidikan, yang digunakan sebagai ipaya untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran berdasarkan temuan dalam analisis kebutuhan.<sup>23</sup> Pengembangan terfokus pada bidang desain atau rancangan, sehingga dapat diartikan sebagai pengembangan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Bentuk produk tersebut tidak hanya berupa benda seperti buku, teks, cd tetapi juga berbentuk perangkat lunak dan juga model, desain, atau metode. Produk tersebut biasa disebut juga media yang berarti

---

<sup>23</sup> Ibid, hlm. 122.

segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima hingga tercapainya proses belajar. Jadi pengembangan media merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar dan memodifikasinya.

### 3) Jenis-jenis Media

Selain meningkatkan motivasi dan juga minat peserta didik, media pembelajaran digunakan untuk mencapai sebuah tujuan atau kompetensi dasar yang telah ditentukan. Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dibagi atas lima macam, yaitu:

a) Media audio, merupakan penyampaian pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh bentuk media audio yaitu tape audio beserta kaset suara dan radio.

b) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, biasanya berbentuk foto, gambar atau lukisan dan cetakan.

c) Media audio visual, adalah media yang mempunyai dua unsur yaitu suara dan gambar, contohnya televise dan video.

d) Peraga (manusia), merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan mengarahkan dan mempengaruhi proses

belajar dengan melibatkan eksplorasi secara langsung yang kemudian dianalisis oleh peserta didik apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

- e) Media berbasis computer, merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan sumber-sumber yang berbasis digital. Adapun media berbasis computer ini biasanya dapat berupa teks, audio, vidual, video, objek tiruan dan orang. Hal ini dapat digunakan supaya anak memiliki gambaran secara langsung dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup>

Kemajuan dalam bidang pendidikan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Penyeimbangan antara media pembelajaran dengan perkembangan zaman perlu menjadi perhatian yang penting bagi pendidik, sehingga semua pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk menempuh tujuan pembelajaran. Adapun jenis dari media pembelajaran berupa:

- a) Media grafik, media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar.
- b) Media tiga dimensi, media yang tampilanya dapat diamati dari sudut pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan padat.

---

<sup>24</sup> Ibid, hlm. 48-54.

- c) Media proyeksi, media yang bisa digunakan hanya melalui proyektor. Media ini memiliki rangsangan rangsangan visual dengan indra penglihatan.
- d) Media lingkungan, sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran anak sebelum dan sesudah menerima materi di sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Adanya berbagai bentuk atau jenis media tersebut sebagai sumber dari pendidik untuk dapat memanfaatkannya, supaya proses belajar mampu berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan hati yang senang, tentunya hasil yang baik akan didapatkannya, dan anak akan mudah mengingat apa yang telah ia pelajari secara langsung.

#### 4) Fungsi media pembelajaran

Peran media pembelajaran yang tidak hanya berpengaruh terhadap proses pembelajaran, namun juga berpengaruh terhadap hasil dari pembelajaran ini memiliki fungsi untuk memahami secara nyata materi yang akan disampaikan, yaitu:

- a) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar  
Berfungsi sebagai sumber belajar yang bermakna keaktifan, sebagai penyalur, penyampai dan juga penghubung.

b) Fungsi semantik

Kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya dapat dipahami anak.

c) Fungsi manipulatif

Didasarkan atas karakteristik umum yang dimiliki media berupa kemampuan untuk mengatasi batas ruang, waktu dan kemampuan dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia. Kemampuan media untuk mengatasi batas-batas ruang dan waktu meliputi kemampuan media dalam menghadirkan sebuah objek atau peristiwa yang sulit untuk dihadirkan dalam bentuk nyata.

d) Fungsi psikologis

Terbagi atas enam bentuk fungsi yaitu atensi (meningkatkan perhatian anak terhadap materi pembelajaran), afektif (menggugah perasaan, emosi dan tingkah penerimaan atau penolakan anak terhadap sesuatu), kognitif (memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi), imajinatif (meningkatkan dan mengembangkan imajinasi setiap anak), motivasi (mendorong anak untuk melakukan kegiatan belajar demi tujuan yang akan dicapai), dan sosio-kultural (untuk mengatasi hambatan sosio-kultural antara anak dalam komunikasi pembelajaran).

Berdasarkan beberapa fungsi dari media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang strategis untuk meningkatkan pemahaman anak dalam menerima materi, yaitu berupa:

- a) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar, hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.
  - b) Sebagai alat membangkitkan motivasi dan minat belajar anak
  - c) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
  - d) Mengurangi terjadinya verbalisme
  - e) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan daya indra.
- 5) Manfaat media pembelajaran

Berbagai penelitian telah menunjukkan secara jelas bagaimana media mampu mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik.

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan serta informasi sehingga dapat memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi yang secara langsung antara peserta didik dan



lingkungan selain itu peserta didik dapat belajar masing-masing sesuai dengan kemampuan dan minat yang disukainya.

- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang serta waktu.<sup>25</sup>

Selain manfaat yang dijelaskan diatas, salah satu manfaat dari media pembelajaran yaitu untuk mempengaruhi dan mengkondisikan lingkungan belajar. menurut Sadiman secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis atau dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
  - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
  - b) Objek yang terlalu kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
- c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;

---

<sup>25</sup> Wardatun Nafisah, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1," *RESEARCH: Research Journal* 9, no. 1 (2021): 135–150.

- e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
- f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lainlain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- g) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, media pendidikan berguna untuk 1) menimbulkan kegairahan belajar; 2) memberikan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; 3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- h) Penggunaan media pembelajaran ini mampu mengatasi perbedaan sifat peserta didik yang unik dan juga kurikulum serta materi yang semakin sulit apabila dalam penyampaian menyamaratakan kemampuan peserta didik. Sehingga penggunaan media pembelajaran mampu membantu permasalahan yang dialami oleh pendidik.<sup>26</sup>

Berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa urgensi dari penggunaan media pembelajaran ada empat:

- a) Meningkatkan mutu pembelajaran

---

<sup>26</sup> Sadiman et al., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, hlm. 17.

Salah satu factor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah berkualitasnya seorang pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Suksesnya sebuah pembelajaran tentu dipengaruhi oleh perancangan media yang menunjang pelaksanaan pembelajaran. Sehingga seorang pendidik seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk menunjang pemaksimalan penggunaan media pembelajaran, minimal seorang guru mampu berfikir kreatif atau memanfaatkan bahan yang ada disekitarnya sehingga peserta didik mampu menerima materi dengan mudah. Dikutip oleh Rita Syofyan dkk, menerangkan bahwa Rapidbe (2012) menjelaskan dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik berupa, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang ditulis dan katakana, dan 90% dari yang dikatakan dan dilakukan. Prsentase tersebut menjelaskan bahwa apa kegiatan yang melibatkan peserta didik secara langsung akan lebih mudah diingat dan dipahami dibanding peserta didik hanya mendengar dan membaca saja.<sup>27</sup>

b) Tuntutan paradigm baru

---

<sup>27</sup> Rita Syofyan et al., "Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa SMAN 3 Pariaman," *Jurnal Ecogen* 4, no. 4 (2021): 602.

Paradigma atau cara pandang orang dalam bidang pendidikan mengharuskan tenaga pendidik untuk bisa berperan tidak hanya sekadar memindahkan pengetahuan kepada peserta didik melainkan mampu menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator dan menjadi manajer dalam ruang kelas. Paradigm baru dalam pendidikan mengharapkan adanya pembelajaran dengan dua arah, sehingga peserta didik mampu memberikan *feedback* atas apa yang diberikan oleh pendidik.

c) Kebutuhan pasar

Menfaatkan media pembelajaran dengan baik tentunya akan memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga mampu memenuhi tuntutan dan kebutuhan pasar supaya dapat memunculkan lulusan yang mampu mengikuti perkembangan zaman. Dibekalinya peserta didik dengan pembelajaran yang

memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran mutakhir tentu akan memberikan peluang yang besar pada peserta didik ketika mereka memasuki dunia kerja.

d) Visi pendidikan global

Memasuki perkembangan zaman yang tentunya seorang pendidik harus bisa berpikir kreatif menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Perkembangan zaman ini tentunya juga meningkatkan perkembangan teknologi yang saat ini mampu

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dalam hal ini sebagai pendidik hendaknya bisa menguasai teknologi dan menafoatkannya dalam proses belajar mengajar.

#### 6) Ciri-ciri media pembelajaran

Realita empiric menunjukan bahwa masih banyak pendidik mengajar yang hanya mengandalkan dirinya sebagai satu-satunya media atau sumber belajar bagi peserta didik. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila pendidik memiliki kemampuan dan memilih media pembelajaran, serta pendidik juga harus mengetahui ciri-ciri media pembelajaran seperti apa yang dapat diterapkan dalam proses belajarnya. Ciri media pembelajaran menurut Arsyad Azhar yaitu:

- a) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang biasa dikenal dengan *hardware* (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang biasa dikenal dengan *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang ada pada perangkat keras atau biasa disebut isi yang ingin disampaikan.
- c) Penggunaan media pembelajaran ditekankan pada visual dan audio.
- d) Media pembelajaran biasa diartikan sebagai alat bantu proses belajar baik *indoor* ataupun *outdoor*.

- e) Digunakan untuk berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik.
- f) Media pembelajaran dapat digunakan secara masal, kelompok besar maupun kecil, serta dapat digunakan secara individu.<sup>28</sup>

Ciri-ciri media pembelajaran lebih lanjut dijelaskan oleh Gerlach & Ely diantaranya:

a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

b) Ciri manipulative (*Manipulative property*)

Kejadian yang memiliki waktu lama dapat dimanipulasi menjadi beberapa menit, dikarenakan media memiliki ciri manipulative.

c) Ciri distributive (*Distributive Property*)

Melalui media pembelajaran yang bervariasi ini memudahkan pendidik untuk menyebarkan sebuah materi, kegiatan, atau item pendidikan dari satu lokasi ke lokasi lain. Di era digital, sangat mudah untuk berbagi rekaman film dan gambar tanpa dibatasi oleh jarak atau waktu. Tanpa banyak usaha, acara dari tempat-tempat yang menurut siswa menantang

---

<sup>28</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Revisi*, hlm. 15.

atau mungkin tidak mungkin untuk dikunjungi dapat disajikan di kelas mereka.<sup>29</sup>

Hal ini dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yang baik digunakan oleh pendidik dapat berupa media yang mampu meningkatkan konsentrasi atau minat peserta didik pada saat kegiatan belajar dilaksanakan, media yang digunakan juga mampu memberikan informasi baru bagi peserta didik atau menyampaikan isi yang terkandung dalam media yang telah digunakan, serta media yang digunakan dapat memberikan pengalaman yang lebih menantang bagi peserta didik.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak supaya lebih efektif. Pengenalan kosa kata anak dibagi menjadi beberapa tahap yaitu usia 0-1 tahun anak mengandalkan pancaindera sehingga orangtua dapat memberikan rangsangan terhadap pancaindera anak supaya lebih menarik perhatian anak dan meningkatkan perkembangan bahasa anak. Anak usia 2-3 tahun mempunyai karakteristik suka meniru, sehingga pemberian stimulus pada perkembangan ini dapat dilakukan dengan memberikan contoh cara bicara anak yang baik dan benar, hal ini dikarenakan cara mengucapkan kata-kata dengan

---

<sup>29</sup> Nafisah, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1."

benar merupakan upaya yang efektif untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata pada perkembangan bahasa anak. Anak usia 4-6 tahun sudah memiliki perkembangan bahasa yang baik, dimana anak mampu berkomunikasi dengan baik, dalam meningkatkannya orangtua maupun pendidik dapat melakukannya dengan cara mengajak komunikasi dan melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang ingin diketahui oleh anak.

7) Langkah-langkah pemilihan media

Seorang pendidik sangat perlu mengetahui cara pemilihan media pembelajaran, sehingga pendidik perlu memperhatikan beberapa aspek, diantaranya:

a) Tujuan, pemilihan media hendaknya mampu memaju terlaksananya tujuan pembelajaran, sehingga tidak hanya meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, namun juga tercaainta tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan.

b) Ketepatangunaan (*validitas*), selain meningkatkan minat anak dalam belajar, hendaknya pemilihan media pembelajaran juga sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik, sehingga media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran pada peserta didik.

c) Keadaan peserta didik, hal ini perlu diperhatikan dalam pemilihan media, sehingga tidak membahayakan peserta didik.



- d) Ketersediaan, pemilihan media selain memperhatikan hal-hal di atas, perlu juga seorang pendidik melihat ketersediaan media yang ada di lembaga, sehingga harapannya seorang pendidik mampu memanfaatkan dengan baik barang-barang yang ada di sekitar untuk media pembelajaran utama bagi peserta didik.
- e) Mutu teknis, seorang pendidik harus bisa menjelaskan media yang akan digunakan dalam pembelajaran kepada peserta didik, sehingga tidak adanya salah persepsi antara pendidik dengan peserta didik.
- f) Biaya, Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.<sup>30</sup>

Pentingnya seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan mampu dicapai, selain hal-hal di atas terdapat lima pertimbangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam memilih media, yaitu

- 1) tingkat kecermatan representasi; 2) tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya; 3) tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya; 4) tingkat motivasi yang mampu ditimbulkan; 5) tingkat biaya yang diperlukan. Masalah dalam pemilihan media dapat menjadi rumit apabila persepsi seorang pendidik bahwa pemilihan media adalah suatu fungsi yang terpisahkan dan berdiri sendiri, yang dilakukan di

---

<sup>30</sup> Zulfa Komala Dewi, "Pemilihan Media Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Pendidikan YPAIR 2* (2023): 54–62.

suatu saat tertentu dalam proses pengembangan pembelajaran. Sehingga dengan adanya kriteria pemilihan media tersebut mempermudah seorang pendidik dalam memilih media mana yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran.

Penggunaan sebuah media tidak semata-mata menerapkan secara langsung apa yang diinginkan, namun juga terdapat langkah-langkah dalam pemilihannya. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu:

a) Media jadi dan media rancangan

Media dikelompokkan menjadi dua jenis, media jadi yang merupakan bentuk media yang sudah diperjual belikan di pasaran secara luas dengan keadaan yang sudah siap pakai, dan media rancangan merupakan media yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*).

b) Dasar pertimbangan pemilihan media

Beberapa pertimbangan dasar dalam memilih media berupa

1) bermaksud mendemonstrasikannya, 2) merasa sudah terbiasa dengan media tersebut, 3) ingin memberikan penjelasan yang lebih konkrit, 4) merasa bahwa media dapat mengatasi permasalahan yang ada.

c) Kriteria pemilihan

Pemilihan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mempertimbangkan karakteristik media tersebut serta mempertimbangkan factor-faktor yang lainnya seperti karakteristik anak, strategi pembelajaran dan alokasi waktu.

d) Model/ prosedur pemilihan media

Media terdiri dari tiga macam apabila dilihat dari bentuk model pemilihannya, yaitu model flowchart yang menggunakan system pengguguran dalam pengambilan keputusan pemilihan, model matriks yang menanggukkan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteris pemilihannya diidentifikasi, dan model checklist yang juga menggunakan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.<sup>31</sup>

8) Langkah pengembangan media

Pengembangan sebuah media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa langkah dalam proses pembuatannya, yakni:

- a) Penyusunan rancangan, hal ini diperlukan untuk penunjang dalam proses pengembangan produk. Proses ini perlu dilakukan

---

<sup>31</sup> Sadiman et al., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, hlm. 83-87.

dengan persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak.

- b) Penulisan, perlu adanya proses penulisan sebuah pokok-pokok materi intruksional yang telah ada, dan untuk penyajiannya dapat disampaikan melalui tulisan dan gambar yang disebut dengan program media.
- c) Produksi media, dilakukan setelah merancang dan disajikan kepada anak.
- d) Evaluasi media, untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau tidak

## **2. Bahasa Jawa**

### **a. Teori Bahasa**

Noam Chomsky adalah ahli bahasa yang memelopori teori generatif transformasional, sering dikenal sebagai teori generatif kognitif. Chomsky meneliti bahasa dan psikologi sebelum menggabungkannya menjadi satu bagian tentang bentuk bahasa kognitif. Teori generatif transformasional Chomsky mengusulkan bahwa bahasa adalah kunci untuk memahami akal dan pikiran manusia. Chomsky mengontraskan antara struktur dalam dan luar bahasa, khususnya antara kemampuan bahasa (kompetensi) dan tindakan bahasa

(kinerja), serta penemuan dalam bahasa yang didasarkan pada alam dan bersifat universal.<sup>32</sup>

Kompetensi pengetahuan bahasa adalah pengetahuan penutur bahasa tentang bahasanya. Kompetensi yang ada di otak manusia memungkinkan pelaksanaan proses linguistik. Sedangkan performance adalah tindakan/implementasi bahasa berdasarkan kompetensi, seperti berbicara atau memahami ujaran. Kinerja dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan kata-kata. Adapun keterlibatan dari kedua teori tersebut pada dunia pendidikan berupa pentingnya perkembangan bahasa seorang anak untuk dapat memulai sebuah kehidupan. Hal ini karena dalam proses pengembangan otak, perlu adanya system untuk mengasahnya yaitu berupa bahasa.

Sebagai pendidik dan juga orang tua, mengetahui tingkat perkembangan anak menjadi hal penting, utamanya pada bidang bahasa. Supaya anak dapat mengasah perkembangan kognitifnya melalui aspek bicaranya. Sehingga sebagai pendidik, perlu menjadi perhatian yang utama dalam menstimulus perkembangan bahasa seorang anak.

b. Sejarah Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa pertama penduduk Jawa yang tinggal di Provinsi Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, Banten, Lampung, sekitar Medan, daerah transmigrasi di Indonesia diantaranya sebagian Provinsi Riau, Jambi, Kalimantan

---

<sup>32</sup> Noam Chomsky, *Reflection of Language* (New York: Pantheon Books, 1975).

Tengah, hal ini dijelaskan oleh Wedawati dalam buku Bahasa Jawa Mutakhir yang dikutip oleh Muhammad Kamaludin.<sup>33</sup> Bahasa Jawa sendiri merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan sebagian masyarakat untuk sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang memiliki jumlah pemakaian terbesar dibanding pemakaian bahasa yang lain di Indonesia. Sehingga kesimpulannya bahasa Jawa merupakan bagian dari kebudayaan Jawa yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam rangka pelestarian budaya Jawa.

Sebagai bahasa dengan pengguna yang besar dan tersebar luas, bahasa Jawa memperhatikan variasi pemakaian yang lazim yang biasa disebut dialek. Dialek dibagi atas dialek geografi yang artinya variasi bahasa ditentukan oleh perbedaan wilayah pemakaian, dan dialek sosial yang merupakan variasi pemakaian bahasa disebabkan oleh perbedaan kelompok sosial penutur. Arafik memaparkan dalam pengenalan bahasa Jawa pada anak sekolah dasar mencakup lima aspek yaitu: mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Namun penerapan pembelajaran pada anak usia dini baru mencapai tahap berbicara, meskipun bahasa Jawa menjadi bahasa keseharian orang DIY, namun pemahaman anak terkait bahasa Jawa masih tingkatan pengenalan.

---

<sup>33</sup> Muhammad Kamaluddin, "Indikator Situasi Telik Dalam Kalimat Bahasa Inggris Dan Bahasa Jawa," *SOSFILKOM: Jurnal Sosial, Filsafat dan Komunikasi* 13, no. 01 (2019): 67-74.

Sehingga tidak jarang masih ada anak yang tidak tahu bahasa Jawa benda yang ada disekitarnya.

c. Ragam Kata Bahasa Jawa

Pengenalan bahasa Jawa sejak dini pada anak perlu dilakukan guna melestarikan budaya Jawa. Namun pengenalan bahasa Jawa kepada anak tidak hanya diajarkan untuk melestarikan kebudayaan daerah saja, tetapi juga menjadikan anak menjadi kreatif dalam mengekspresikan keterampilan-keterampilan yang dimiliki, juga mampu menanamkan sikap yang baik kepada anak. Bahasa Jawa memiliki perbedaan antara satu tempat dengan tempat yang lain. Pengucapan pada Bahasa Jawa terbagi atas:

1) Ragam *ngoko*

Varian dari ragam *ngoko* ini ada 1) *ngoko lugu*, merupakan pengucapan bahasa Jawa yang semua kosakatanya *ngoko* atau netral tanpa terselip *krama*, *krama inggil*, atau *krama madya*. 2) *ngoko alus*, merupakan pengucapan bahasa Jawa yang didalamnya terdapat *krama inggil*, *krama madya*, *krama*.

2) *Krama lugu* atau *krama madya*

*Krama lugu* adalah suatu bentuk ragam *krama* yang tingkat kehalusannya rendah. Saat dibandingkan dengan bentuk *ngoko alus*, ragam *krama lugu* masih tetap menunjukkan kadar kehalusannya.

3) *Krama alus*

Pengucapan bahasa Jawa yang didalamnya sudah termasuk *krama* dan dapat ditambah dengan *krama inggil* atau *krama andhap*.

Pengenalan kosakata pada anak usia dini masih dalam tahap *krama*, mengingat berbagai bentuk ucapan bahasa Jawa membuat anak kebingungan. Sehingga pada penelitian ini akan terfokus untuk mengenalkan nama-nama benda yang ada di sekitar anak, baik dalam bentuk *krama lugu*, atau dalam bentuk *ngoko*. Menurut Eko Gunawan terdapat enam jenis ragam kata dalam bahasa jawa, diantaranya:<sup>34</sup>

1) Netral

Leksikon atau kosakata netral merupakan leksikon yang tidak mempunyai padanan leksikon lain. Kosakata netral tidak mengungkapkan makna kasar atau halus, sehingga leksikon ini dapat digunakan oleh diri sendiri, mitra wicara maupun orang yang dibicarakan. Contohnya: *buku, meja, kursi, pulpen, mobil, sapu, sekolah*.

2) *Ngoko*

Leksikon *ngoko* merupakan dasar pembentukan leksikon lain yaitu *madya, krama, krama andhap, dan krama inggil*. Dilihat dari pemakaiannya, leksikon *ngoko* dapat digunakan oleh orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga. Contohnya: *mangan, nggawa, turu, bukak, tangi*.

---

<sup>34</sup> Eko Gunawan, *Kamus Saku Jawa-Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 1-4.



### 3) *Madya*

Leksikon *madya* merupakan leksikon *krama* yang kadar kehalusannya rendah. Meskipun begitu, apabila dibandingkan dengan leksikon *ngoko*, leksikon *madya* tetap menunjukkan kadar kehalusan. Leksikon ini dapat digunakan oleh orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga. Leksikon ini hanya berjumlah sekitar 54 kosakata. Contohnya: *ajeng* ‘akan’, *empun* ‘sudah’, *onten* ‘ada’, *teng* ‘ke’.

### 4) *Krama*

Leksikon *krama* sebenarnya bentuk halus dari leksikon *ngoko*. Leksikon ini dapat digunakan oleh orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga. *Krama* dapat dibedakan menjadi dua berupa leksikon *krama* baku (*krama* standar) dan *krama* tidak baku (*krama* substandard/ *krama* desa). Leksikon *krama* desa kurang lebih berjumlah 77 kosakata, sedangkan *krama* baku jumlahnya sangat banyak. Contoh *krama* baku: *nama*, *sepuh*, *jawab*, *estri*, *saget*. Contoh *krama* tidak baku: *name*, *sepah*, *jawab*, *setri*, *waged*.

### 5) *Karama inggil*

Terdapat sejumlah leksikon yang dapat digunakan untuk menghormati mitra wicara dengan jalan meninggikan mitra wicara yaitu disebut *krama inggil*. Leksikon *krama inggil* hanya bisa digunakan untuk orang lain baik orang yang diajak bicara atau yang dibicarakan dan untuk diri sendiri tidak dibenarkan menggunakan

leksikon ini. Contohnya: *sare, dhahar, wungu, tindak, rawuh, ngasta.*

6) *Krama andhap*

Selain *krama inggil* yang digunakan untuk menghormati mitrawicara, terdapat pula leksikon yang digunakan untuk menghormati mitra wicara dengan merendahkan diri sendiri. Leksikon *krama andhap* hanya dapat digunakan untuk diri sendiri dan tidak dapat digunakan untuk orang lain baik orang kedua ataupun orang ketiga. Leksikon *krama andhap* ini memiliki jumlah yang sedikit, tidak sebanyak leksikon *krama inggil*. Contohnya: *matur, nyuwun, sowan, ndherek.*

d. Pemilihan Materi Bahasa Jawa

Pengenalan nama-nama benda dalam bahasa ini termasuk pada ragam netral, sehingga kosakata yang digunakan sudah pasti. Pemilihan kata dalam pengenalan kosa kata bahasa jawa dapat dilihat berdasarkan karakteristik tema yang ada supaya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, pemilihan tema harus berpedoman pada lima prinsip diantaranya:<sup>35</sup>

- a) Kedekatan, merupakan hal-hal yang terdekat dengan kehidupan anak, baik secara fisik maupun berdasarkan pengalaman anak,

---

<sup>35</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018), hlm. 4-5.

sehingga menarik minat anak. Pemilihan tema yang sesuai dengan pengalaman anak hendaknya disesuaikan pengetahuan yang telah dimiliki oleh anak sebelumnya, termasuk seni budaya. Tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, gagasannya dapat diambil dari lingkungan sekitar.

- b) Kesederhanaan, artinya hal-hal yang sudah dikenal oleh anak supaya mudah memahami pokok bahasan dan dapat menggali lebih banyak pengalamannya.
- c) Kemenarikan, digunakan sebagai bentuk pertimbangan minat anak, semakin menarik bahasan yang akan dipelajari anak maka semakin tinggi rasa ingin tahu anak.
- d) Daya dukung, dalam memilih tema hendaknya pendidik memperhatikan ketersediaan sumber belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.
- e) Keinsidental, penetapan tema tetap bersifat fleksibel atau luwes.

Suatu tema diubah jika terdapat kejadian insidental yang bermakna, maka kejadian tersebut disisipkan ke dalam pembelajaran yang diikuti oleh anak.

Selain prinsip di atas, pendapat lain menyatakan terkait prinsip dari pemilihan tema untuk pembelajaran anak berupa:<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Tim GTK DIKDAS, *Modul Belajar Mandiri Calon Guru* (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021), hlm. 116.

- a) Tema dipilih mulai dari hal yang terdekat dengan kehidupan anak ke hal yang lebih jauh dari kehidupan anak.
- b) Tema dipilih dari tema yang menarik untuk diminati oleh anak.
- c) Tema dipilih dari yang paling sederhana ke tingkat yang sulit.

Berdasarkan prinsip tema di atas, dalam pemilihan materi pembelajaran yang baik dapat dijabarkan sebagai berikut:

- d) Dibangun melalui pengetahuan dan pengalaman yang nyata oleh anak pada kehidupan sehari-hari di lingkungannya.
- e) Disesuaikan dengan usia dan budaya anak.
- f) Menyajikan konsep untuk digali oleh anak.
- g) Didukung oleh pengetahuan factual hasil penelitian dan pengalaman pendidik selama mengajar.
- h) Memilih topik yang adakn digunakan sesuai dengan usia dan latar belakang anak.

**Tabel 1.2 Contoh topik pada tema<sup>37</sup>**

Sumber Tema	Topik Tema
Anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diri sendiri</li> <li>• Sahabat</li> <li>• Lingkungan</li> <li>• Kebutuhan</li> <li>• Tanaman</li> <li>• Binatang, dst.</li> </ul>
Kejadian Istimewa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hari kemerdekaan</li> <li>• Sumpah Pemuda</li> <li>• Hari pendidikan, dst.</li> </ul>
Guru dan Orang Tua	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sekolah</li> </ul>

<sup>37</sup> Ika Budi Maryatun, "Pengembangan Tema Pembelajaran untuk Taman Kanak-Kanak," Pendidikan Anak 6 (2017): 41–47.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sekaten</li> <li>• Tanah Air, dst.</li> </ul>
--	--

### 3. Anak Usia Dini

Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang merupakan kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu anak dan adanya pengaruh lingkungan.<sup>38</sup> Usia dini biasa dikenal dengan periode awal yang penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Menurut National Association for The Education of Young Children (NAEYC) pembagian rentan usia dini antara 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Beberapa ahli pendidikan mengategorikan anak usia dini pada: 1) kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun; 2) kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentan usia 1-3 tahun; 3) kelompok pra-sekolah (*preschool*) berada pada rentan usia 3-4 tahun; 4) kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentan usia 5-6 tahun; 5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentan usia 7-8 tahun.<sup>39</sup> Menurut

---

<sup>38</sup> Erni Munastiwi, "Adaptation of Teaching-Learning Models Due to Covid-19 Pandemic: Challenge Towards Teachers Problem-Solving Skills," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2021): 33.

<sup>39</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 28.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional rentan usia anak sejak ia lahir sampai usia enam tahun.

Usia dini merupakan usia yang tepat untuk diberikan konsep kehidupan sebagai bekal di kehidupan selanjutnya. Anak usia dini adalah anak yang memiliki sifat unik karena tidak ada yang memiliki karakter sama di dunia ini, sekalipun dia anak kembar mereka tetap memiliki potensi, kemampuan, dan juga bakat yang berbeda. Masa usia dini merupakan masa peletakan fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini menurut Ahmad Susanto adalah anak yang berada pada rentan usia satu sampai lima tahun yang sedang menjalin suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentan usia dibawah lima tahun dan sedang mencari jati dirinya dengan proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

a. Perkembangan bahasa pada anak usia dini

Pentingnya perkembangan pada anak usia dini ini menjadi perhatian khusus bagi orang tua maupun pendidik. Memilih metode perkembangan yang akan digunakan juga menjadi landasan dasar orang tua dalam menstimulus perkembangan anak. Mengingat anak usia dini merupakan *golden age* perlu adanya rangsangan yang baik supaya periode sensitive atau masa peka anak dapat terlampaui dengan baik. Aspek perkembangan pada anak yang perlu dikembangkan yaitu nilai

agama dan moral, nilai-nilai Pancasila, kognitif, bahasa, fisik motorik dan juga sosial emosional.

Bahasa merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan anak, dengan bahasa anak dapat berinteraksi dengan orang lain dan menemukan banyak hal baru dalam lingkungan tersebut. Aspek perkembangan bahasa anak usia 4 – 5 tahun bahwa anak sudah memiliki kemampuan berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol – simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat- predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014. Menetapkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, disusun berdasarkan kelompok usia anak. Tahap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- 1) Menerima bahasa; 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks, 3. Memahami aturan dalam suatu permainan, 4. Senang dan menghargai bacaan.
- 2) Mengungkapkan bahasa; 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, 4. Menyusun kalimat sederhana dalam

- struktur lengkap (pokok kalimatn predikat keterangan), 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain,
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan,
7. Menunjukkkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

**Tabel 1.3 Indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak**

<b>KD</b>	<b>Indikator Pencapaian Perkembangan Anak</b>
A. Memahami reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan kembali apa yang didengar dan kosakata yang lebih
B. Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan
C. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal)	Mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa
D. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali</li> <li>2. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi</li> <li>3. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana</li> </ol>

Peneliti lebih tertarik pada perkembangan bahasa anak seperti yang dijabarkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 dibandingkan dengan banyak fase perkembangan bahasa anak yang disebutkan di atas. Kemajuan



yang dilakukan oleh para peneliti meliputi pengungkapan linguistik dengan persyaratan pencapaian seperti mengenal literasi budaya daerah.

#### 4. Literasi Bahasa Daerah

##### a. Pengertian literasi

Literasi merupakan proses kompleks yang melibatkan pembangunan pengetahuan sebelumnya, budaya dan pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih dalam. Menurut *National Institute for Literacy* dalam buku *Mengukir Budaya Literasi Pedesaan* mendefinisikan literasi sebagai kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga serta masyarakat.<sup>40</sup> Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan dan berpikir kritis tentang ide-ide.<sup>41</sup> Literasi menjadi sangat penting bagi bangsa Indonesia karena berkaitan dengan masa depan Negara Indonesia. Dimana sebuah pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber, utamanya pada informasi dalam bentuk tulisan, baik dalam media cetak ataupun media non cetak. Menteri

---

<sup>40</sup> Anggi Sandra et al., *Mengukir Budaya Literasi Pedesaan* (Yogyakarta: Lokajaya Media, 2021), hlm. 1.

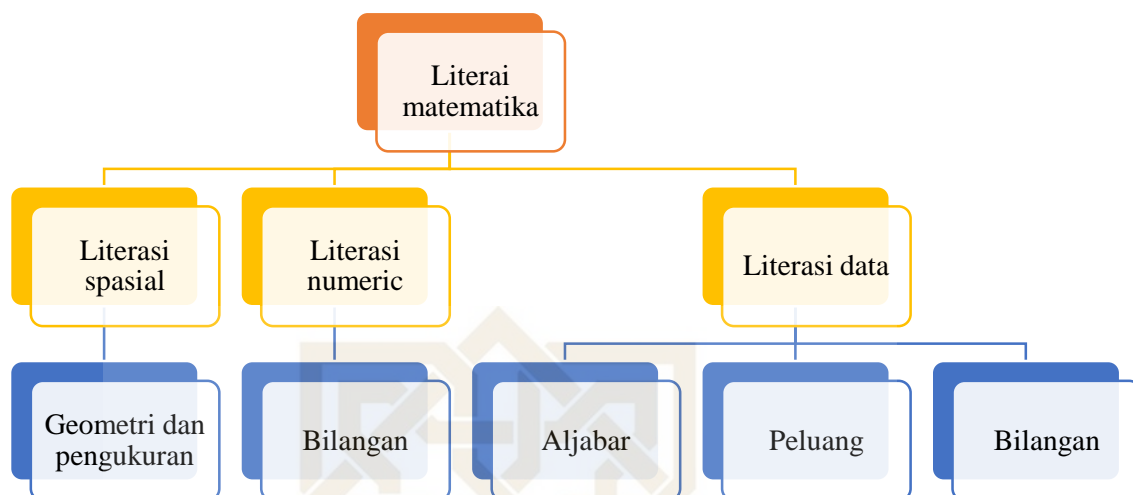
<sup>41</sup> Yunus Abidin, Tita Mulyati, and Hana Yunansah, *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca Dan Menulis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 1.

Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa bangsa yang maju tidak hanya bergantung pada kekayaan alam saja, namun terlepas dari itu bangsa yang besar ditandai dengan masyarakat yang literat, memiliki peradaban tinggi dan ikut berperan aktif dalam memajukan dunia. Hal ini merupakan salah satu cara supaya di era yang akan datang, bangsa Indonesia mampu bersaing dengan Negara lain.

b. Ruang Lingkup Literasi

Berkembangnya literasi ini mengikuti dari perkembangan zaman, dimana terdapat empat ruang lingkup yang dijelaskan menurut perkembangan zaman di abad 21 ini, diantaranya:

- 1) Literasi matematika, memiliki fungsi sebagai alat untuk menggambarkan suatu situasi atau mengkomunikasikan ide-ide melalui kosakata yang bersifat khusus, baik dalam bentuk tertulis ataupun lisan. Literasi matematika diartikan juga sebagai kemampuan minimal yang dimiliki seseorang dibidang matematika yang bisa digunakan untuk bertahan dalam menghadapi tugas-tugas pada bidang keahliannya. Secara sederhana literasi matematika membantu peserta didik dalam penggunaan matematika untuk memecahkan masalah serta mampu menjelaskan kepada orang lain bagaimana menggunakan matematika. Literasi matematika dibagi menjadi beberapa dimensi, yang digambarkan dalam bentuk diagram di bawah ini:



**Gambar 2.1 Bidang Literasi Matematis<sup>42</sup>**

- 2) Literasi sains, merupakan kajian keilmuan yang berfokus dan menjelaskan fenomena alam beserta interaksinya. Literasi sains digunakan untuk menjelaskan pemahaman sains dalam konteks pengalaman social. Literasi sains bertanggung jawab atas terbentuknya peserta didik yang berpikir kritis, logi, kreatif, inovatif, dan mampu berdaya saing global. Tidak hanya tu, literasi sains juga berpendangan bahwa belajar sains tidak semata-mata melek akan konten sains saja, namun mampu melihat bagaimana sains sebafei syarat beradaptasi sesoelang terhadap tantangan perubahan dunia yang begitu pesat. Hal ini sejalan dengan pengembangan kecakapan hidup *life skills*. Arends mengemukakan lima karakteristik pembelajaran berbasis sains dalam memecahkan sebuah masalah: (1) pengajuan pertanyaan atau masalah, (2) berfokus pada kajian interdisipliner (satu bidang ilmu), (3)

<sup>42</sup> Ibid, hlm. 107.

penyelidikan autentik, (4) mengasilkan produk dan memamerkannya,  
(5) kolaborasi

- 3) Literasi membaca, merupakan upaya menganalisis dan menyities informasi seorang pembaca pada teks tertentu. membaca bertujuan mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang serta untuk beradaptasi dalam masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi membaca merupakan kegiatan membangun makna, menggunakan informasi dari bacaan secara langsung dalam kehidupan, dan mengaitkan informasi dari teks dengan pengalaman pembaca. Beberapa subketerampilan membaca, yaitu: (1) keterampilan dalam memilih strategi untuk membaca, (2) keterampilan dalam memahami teks, (3) keterampilan dalam mengkritisi teks, (4) keterampilan dalam membangun makna.
- 4) Literasi menulis, merupakan proses berulang yang dilakukan oleh seorang penulis untuk memperbaiki ide-ide, mengulangi tahapan menulis supaya mampu mencurahkan ide dan gagasan kedalam bentuk tulisan yang sesuai dengan apa yang ingin dikembangkan. Sehingga perlu adanya mempertimbangkan pembaca, tujuan penulis dan konteks supaya menghasilkan tulisan yang baik.<sup>43</sup>

Pentingnya sebuah literasi selain untuk mengembangkan pengetahuan bangsa, juga penting dalam meningkatkan literasi budaya daerah. Supaya

---

<sup>43</sup> Ibid, hlm. 100-206.

tidak hilangnya budaya yang berasal dari leluhur. Adapun ruang lingkup literasi yang telah disepakati oleh *Word Economy Forum* tahun 2015 yaitu:

- 1) Literasi baca tulis, hal ini merupakan kunci utama untuk mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan dan mendapatkan informasi yang berdampak besar bagi kehidupan.
- 2) Literasi numersial, mengaplikasikan keterampilan berhitung di dalam kehidupan sehari-hari untuk menginterpretasikan informasi kuantitatif yang ada di lingkungan.
- 3) Literasi sains, pengetahuan dan kecakapan untuk mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang ada.
- 4) Literasi finansial, mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko.
- 5) Literasi digital, kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi melalui berbagai sumber dengan menggunakan teknologi elektronik.
- 6) Literasi budaya dan kewargaan, memahami dan bersikap baik terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa.

c. Indikator gerakan literasi di lingkup sekolah

Pentingnya menjaga budaya Negara Indonesia tidak hanya diberatkan oleh orang dewasa, namun juga bagi anak-anak yang masih berusia dini. Hal ini menjadi salah satu cara untuk bisa memperkenalkan budaya daerah,

utamanya pada bahasa daerah sejak mereka berada di usia dini. Sehingga basis literasi bahasa daerah di lingkup sekolah adalah berupa :

- 1) Meningkatkan jumlah dan variasi bahan bacaan dengan berbagai macam bahasa daerah;
  - 2) Meningkatkan frekuensi peminjaman buku bertemakan bahasa daerah di perpustakaan;
  - 3) Meningkatkan jumlah kegiatan sekolah yang berkaitan dengan budaya;
  - 4) Pembuatan kebijakan sekolah yang dapat mengembangkan literasi budaya;
  - 5) Pembuatan komunitas budaya di sekolah;
  - 6) Meningkatkan ketertiban siswa terhadap aturan sekolah;
  - 7) Meningkatkan toleransi siswa terhadap keberagaman yang ada di sekolah;
  - 8) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan di sekolah; dan
  - 9) Meningkatkan penggunaan bahasa daerah di lingkungan sekolah.
- d. Strategi gerakan literasi bahasa di lingkup sekolah
- 1) Bengkel kreatif berbahasa daerah, merupakan salah satu sarana untuk mendorong budaya di lingkup sekolah.
  - 2) Residensial, merupakan sebuah program yang membawa peserta didik ke sebuah komunitas/masyarakat dalam beberapa waktu dengan tujuan mengetahui proses bermasyarakat dan berkarya.

3) Pelatihan pembuatan permainan edukatif, bertujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media yang ada.<sup>44</sup>

Beberapa upaya bagi pendidik dalam mengenalkan atau meningkatkan literasi bahasa daerah pada peserta didik menurut pendapat lain berupa:

- 1) Membentuk tim literasi sekolah, dilakukan untuk mengembangkan gerakan literasi yang sudah diciptakan oleh sekolah.
- 2) Membentuk gerakan literasi sekolah, dapat dilakukan ketika hendak memulai pembelajaran dengan menyedeikan waktu sekitar 20 menit untuk kegiatan membaca bagi anak, supaya anak terbiasa membaca.
- 3) Membuat sudut baca sekolah, berupa menempatkan sebuah meja dengan rak buku dan kursi untuk kegiatan membaca.
- 4) Membuat sudut baca kelas
- 5) Pengadaan kata motivasi, ditekankan pada kata-kata yang berhubungan dengan literasi supaya peserta didik termotivasi untuk berliterasi.
- 6) Pengadaan buku bacaan.
- 7) Pengadaan majalah dinding sekolah.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Literasi Budaya Dan Kewargaan," *Gerakan Literasi Nasional* 8, no. 9 (2017): 1–58.

<sup>45</sup> Anggita Ikko Nur Nugraheni and Nazla Maharani Umayu, "Upaya Peningkatan Budaya Literasi Pada Peserta Didik Dengan Sastra Populer Karya Andrea Hirata (An Effort to Improve Literacy Culture for Students with Popular Literature by Andrea Hirata)," *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 1 (2020): 9–15.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Supaya memudahkan dan memahami dalam mencerna penelitian tesis, peneliti telah menyajikan sistematika penelitian guna memberikan gambaran pembahasan secara menyeluruh. Tesis ini tidak akan mencapai hasil yang maksimal apabila tidak ada sistematika yang baik pula. Adapun sistematika dalam penelitian ini:

Terdapat bagian formalitas yang meliputi: halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan tugas akhir, halaman moto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar lampiran, dan halaman daftar tabel.

Bab I: pada bab ini berisi tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kajian teori, serta sistematika pembahasan.

Bab II: membahas tentang metode penelitian meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, teknik dan instrument pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab III: berisikan hasil penelitian dari pengembangan media interaktif bahasa Jawa dan juga pembahasan terkait dampak penggunaan media interaktif bahasa Jawa anak usia dini dalam meningkatkan literasi budaya daerah.

Bab IV: merupakan bab terakhir yang berisi penutupan, meliputi kesimpulan, keterkaitan penelitian dan saran.

Kemudian terdapat daftar pustaka sebagai referensi pada penelitian ini dan lampiran dokumen-dokumen penting.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik sebuah kesimpulan berupa:

*Pertama*, SiBaJa atau “Sinau Basa Jawa” merupakan media interaktif berbasis bahasa Jawa untuk anak usia dini. Diciptakan untuk memudahkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi terkait literasi berbahasa daerah, berupa pengenalan bahasa Jawa pada anak usia dini. Media interaktif bahasa Jawa didesain menggunakan aplikasi power point dibantu oleh canva pro dan pinterest dalam pencarian ornament pendukung. Validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan beberapa praktisi pendidik. Sebelum pada tahap penyebarluasan, media ini melewati tahap uji efektivitas produk. Setelah itu media melewati tahap evaluasi, untuk mempertimbangkan apakah media tersebut dapat disebarluaskan atau tidak, apabila media tersebut layak disebarkan, media dapat disebarluaskan secara terbatas maupun luas.

*Kedua*, media interaktif bahasa Jawa terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak terkait kosa kata bahasa Jawa yang ada disekitarnya. Prose mengetahui dampak dari media tersebut dilakukan menggunakan uji efektivitas media. Hasilnya seluruh indicator mengalami kenaikan dari Mulai berkembang (MB) dan berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain itu media ini juga dapat digunakan

sebagai stimulus perkembangan ke enam aspek anak, yaitu kognitif, fisik-motorik, nilai pancasila, moral dan agama, social-emosional, dan bahasa.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan media interaktif bahasa jawa ini tentunya memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan penelitian terletak pada penggunaan media, dimana media hanya dapat digunakan menggunakan perangkat keras berupa laptop atau computer. Hal ini dikarenakan apabila media tersebut diaplikasikan di hp, maka format materi yang ada pada media akan berubah dan membuat tampilan menjadi berantakan. Sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dan disempurnakan.

## **C. Saran**

### **1. Pendidik**

Literasi bahasa daerah tidak kalah penting dengan literasi pendidikan yang lain. Pelestarian budaya dapat dilakukan apabila adanya kerjasama antara pendidik dan orang tua. Sehingga peneliti ingin menyarankan untuk dapat membuat lebih banyak media yang dapat menarik hati anak supaya tertarik untuk mempelajari literasi bahasa daerah. Apabila terkendala dengan sulitnya mengoperasikan teknologi, maka pendidik dapat membuat dengan bahan bekas yang dapat dikatakan hemat pada pembiayaan.

### **2. Orang tua**

Pelestarian budaya penting ditanamkan sejak anak usia dini. Literasi bahasa daerah tidak hanya berkaitan dengan komunikasi anak setiap hari. Namun lebih pada pengetahuan mengenai berbagai bahasa yang ada di Indonesia, juga berkaitan dengan penggunaan bahasa yang baik dan juga benar. sebagai orang tua hendaknya dapat membekali anak bahasa yang baku dalam berkomunikasi. Sehingga anak akan mengenal literasi bahasa daerah dengan benar.

### 3. Peneliti

Penelitian ini tentu memiliki banyak kekurangan yang memerlukan sebuah perbaikan. Besar harapan dari peneliti supaya nantinya penelitian ini dapat dikembangkan dan dilengkapi oleh peneliti selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Abidin, Yunus, Tita Mulyati, and Hana Yunansah. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca Dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Anggara, Adi Putra. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Teologi Berita Hidup* 2, no. 1 (2019): 11–19.
- Apriliani, Siwi Pawestri, and Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 994–1003.
- Ayuniar, Elvira, and Asidigisianti Surya Patria. "Perancangan Buku Digital 'Gogor Lan Pitakonane' Sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 2-6 Tahun." *Jurnal Barik* 2, no. 1 (2021): 261–273. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jbarik>.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran, Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020.
- . *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Chomsky, Noam. *Reflection of Language*. New York: Pantheon Books, 1975.
- Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Dewi, Zulfa Komala. "Pemilihan Medis Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan YPAIR* 2 (2023): 54–62.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019.
- Eko Gunawan. *Kamus Saku Jawa-Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Fitri Rahmawati, B. "Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring." *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 60–67.
- Geertz, Clifford. *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa, Terj. Aswab Mahasin*. Jakarta: Pustaka Jaya, 1989.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Al Qur'anul Karim Dan Terjemah*. Surakarta: Az-Ziyadah, 2014.
- Kamaluddin, Muhammad. "Indikator Situasi Telik Dalam Kalimat Bahasa Inggris Dan Bahasa Jawa." *SOSFILKOM : Jurnal Sosial, Filsafat dan Komunikasi* 13, no. 01 (2019): 67–74.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018.
- . “Literasi Budaya Dan Kewargaan.” *Gerakan Literasi Nasional* 8, no. 9 (2017): 1–58.
- Lidiastuti, Noor Erlina. “Eksistensi Bahasa Jawa Di Kurikulum Merdeka.” *Jawa Pos Radar Kudus*. Kudus, 2022.
- Mahdi, Nur Imam. “Pengembangan Multimedia ‘Kereta Hijaiyah’ Dalam Pembelajaran Membaca Huruf Hijaiyah Di TKIT Salsabila 2 Banguntapan Yogyakarta.” UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia.” *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10.
- Maryatun, Ika Budi. “PENGEMBANGAN TEMA PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK.” *Pendidikan Anak* 6 (2017): 41–47.
- Munastiwi, Erni. “Adaptation of Teaching-Learning Models Due to Covid-19 Pandemic: Challenge Towards Teachers Problem-Solving Skills.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2021): 33.
- Munawaroh, Hidayatu, Mohammad Fauziddin, Sri Haryanto, Afifah Eka Yulia Widiyani, Shinta Nuri, Robingun Suyud El-Syam, and Salis Wahyu Hidayati. “Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4057–4066.
- Munawaroh, Hidayatu, Afifah Yulia Eka Widiyani, and Rifqi Muntaqo. “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta Pada Anak Usia 4-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1164–1172.
- Muthmainnah. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Bertemakan Budaya Aceh Untuk Menstimulus Anak Dalam Mengenal Budaya Aceh.” UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Nafisah, Wardatun. “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1.” *RESEARCH : Research Journal* 9, no. 1 (2021): 135–150.
- Nasution, Khoiriyah. “Pengemasan Materi Pembelajaran Tari Wira Pertiwi Berbasis Powerpoint Stand Alone Untuk Sekolah Menengah Atas.” *Gesture: Jurnal Seni Tari* 9, no. 2 (2020): 185.
- Nugraheni, Anggita Ikko Nur, and Nazla Maharani Umayu. “Upaya Peningkatan Budaya Literasi Pada Peserta Didik Dengan Sastra Populer Karya Andrea Hirata (An Effort to Improve Literacy Culture for Students with Popular

- Literature by Andrea Hirata).” *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 1 (2020): 9–15.
- Octavia, Sonia Salma, and Leni Nurlatifah. “Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Budaya Lokal” (2020): 487–497.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Rina Devianty. “Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan.” *Jurnal Tarbiyah* 24, no. 2 (2017): 226–245.
- Sadiman, Arief S., Harjito, Anung Haryono, and R. Rahardjo. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2018.
- Sandra, Anggi, Ahmad Rozi, Ashar Abdillah, Ayu Azima, and Dkk. *Mengukir Budaya Literasi Pedesaan*. Yogyakarta: Lokajaya Media, 2021.
- Saputro, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017.
- Sari, Novita. “Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (2019): 68–73. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta CV, 2012.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Syofyan, Rita, Friyatmi Friyatmi, Rani Sofya, and Lukman Hakim. “Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa SMAN 3 Pariaman.” *Jurnal Ecogen* 4, no. 4 (2021): 602.
- Tim GTK DIKDAS. *Modul Belajar Mandiri Calon Guru*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021.
- Sejarah Pemerintahan: Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017.