



P-ISSN 2620-343X E-ISSN 2986-3074

## Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa

URL : <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v9i2>

DOI : <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v9i2.87141>

---

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNGGAH- UNGGUH BAHASA JAWA MELALUI VIDEO ANIMASI UNTUK SISWA KELAS X

Ferra Tri Sastika<sup>1</sup>, Mulyana<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Yogyakarta

\*Corresponding author: [ferratri.2023@student.uny.ac.id](mailto:ferratri.2023@student.uny.ac.id)

Submitted: 28 Mei 2024    Accepted: 15 September 2025    Published: 23 September 2025

---

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan 3 (tiga) tujuan yaitu: 1) menjelaskan cara membuat media pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa dengan menggunakan media video animasi untuk siswa kelas X ; 2) menjelaskan evaluasi kualitas media pembelajaran video animasi unggah-ungguh bahasa Jawa untuk siswa kelas X ; 3) menjelaskan pendapat guru bahasa Jawa terhadap kualitas media pembelajaran video animasi unggah-ungguh bahasa Jawa untuk siswa kelas X. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) model 4D yang terdiri atas 4 (empat) tahap yaitu: 1) define; 2) design; 3) develop; dan 4) disseminate. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) media pembelajaran berupa video animasi unggah-ungguh bahasa Jawa yang dibuat melalui 4 (empat) tahap; 2) penilaian dosen ahli terhadap kualitas media video animasi unggah-ungguh bahasa Jawa yang mendapatkan persentase 92%; 3) penilaian guru bahasa Jawa terhadap kualitas media video animasi unggah-ungguh bahasa Jawa yang mendapatkan persentase 95%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk video animasi unggah-ungguh bahasa Jawa untuk kelas X sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

**Kata kunci:** *media pembelajaran; penelitian dan pengembangan; video animasi.*

### Abstract

*This research was conducted with 3 (three) objectives, namely: 1) to explain how to make Javanese language learning media using animated video media for class X students; 2) explaining the evaluation of the quality of the Javanese language animated video learning media for class X students; 3) explain the opinion of the Javanese teacher on the quality of learning media of Javanese uploaded animation video for class X students. The method used in this study is the Research and Development (R&D) 4D model which consists of 4 (four) stages, namely: 1) define; 2) designs; 3) develop; and 4) disseminate. The results of this study are: 1) learning media in the form of an*

*animated video uploaded in Javanese which is made through 4 (four) stages; 2) expert lecturers' assessment of the quality of the Javanese upload-uploaded animation video media which gets a percentage of 92%; 3) the Javanese teacher's assessment of the quality of the Javanese language animated video media which gets a percentage of 95%. The results of this study indicate that the Javanese language animated video product for class X is suitable for use as a learning medium in the classroom.*

**Keywords:** *learning media; Research and Development (R&D); animated videos.*

**Sitasi:** Ferra Tri Sastika & Mulyana. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa melalui Video Animasi untuk Siswa Kelas X. *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 151-160. DOI: <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v9i2.87141>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat menyebabkan perubahan di berbagai hal, salah satunya terhadap pembelajaran dan cara menyampaikan materi di mana hal tersebut merupakan proses pembelajaran di sekolah. Dengan berkembangnya teknologi di era revolusi industri seperti sekarang ini seharusnya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik dari segi bahan ajar maupun media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa.

Mengingat bahwa tujuan utama sebuah kegiatan pembelajaran untuk memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan *skill* atau kemampuan, pengetahuan, keahlian, serta tata krama atau *unggah-ungguh*, dalam mempersiapkan mereka menjalani kehidupan bermasyarakat (Siswanto, 2025: 2) Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dewasa ini teknologi pendidikan menjadi alat pelengkap dan pembantu proses pelaksanaan pengajaran yang dapat

memberikan semangat motivasi tersendiri bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Salsabila, dkk. 2023: 3268). Pada zaman modern ini, proses pembelajaran tidak cukup apabila hanya menggunakan sumber belajar dan media sederhana seperti buku, lks, gambar sketsa, dll, yang bersifat visual dan konvensional, namun bisa dikembangkan menggunakan media modern yang bersifat elektronik dan audio-visual seperti komputer, laptop, dan handphone serta memanfaatkan fasilitas internet.

Pembelajaran di era modern ini siswa lebih suka memperhatikan media pembelajaran interaktif dan menarik seperti video game, gambar bergerak, animasi, dan lain sebagainya. Untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, maka guru harus membuat proses belajar mengajar yang menarik dan inovatif sehingga bisa membuat belajar siswa menjadi lebih optimal baik pembelajaran mandiri maupun di dalam kelas. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik, guru harus bisa menumbuhkan minat belajar dan motivasi belajar pada siswa. Guru harus memiliki strategi dan upaya untuk membuat setiap materi pembelajaran

menarik bagi siswa (Fatiatun & Majid, 2023)

Dalam sistem pendidikan saat ini, siswa tidak hanya menjadi penerima pesan saja namun juga menjadi komunikator atau penyampai pesan sehingga bisa menjadikan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Untuk meningkatkan efektivitas mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan karena pembelajaran akan berjalan apabila ada komunikasi antara penyampai dan penerima pesan melalui media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, namun masih banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku paket sebagai alat untuk transfer materi. Legina dan Sari dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam penggunaannya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan begitu kegiatan belajar dapat tercipta dengan suasana yang aktif dan menarik (2022: 377). Sedangkan pendidikan sekarang ini sudah masuk di era modern yang seharusnya mengurangi metode ceramah dan digantikan dengan media yang lebih menarik perhatian siswa. Sejalan dengan ungkapan Bingen, dkk bahwa elemen inti dari pembelajaran yang aktif adalah aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang seringkali berbeda dengan ceramah tradisional di mana siswa menerima informasi secara lebih pasif (2024: 2). Artinya dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Jawa yang sekarang harus fokus dengan keterampilan serta *active learning*,

sehingga adanya media pembelajaran yang menarik perhatian sangat diperlukan.

Bahasa Jawa adalah mata pelajaran muatan lokal wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan baik dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah. Salah satu materi yang diajarkan yaitu materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa, agar siswa bisa menggunakan bahasa Jawa yang benar dan sesuai konteks serta sesuai dengan aturan unggah-ungguh bagaimana cara berkomunikasi dengan orang lain. Tak hanya cara melafalkan bahasa Jawa, Unggah-ungguh bahasa Jawa mencakup norma-norma kesopanan, tata krama, dan cara berbicara yang sesuai dengan masyarakat yang berbicara bahasa Jawa (Solikha & Subrata, 2024: 487)

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan diketahui bahwa penggunaan bahasa yang sesuai dengan aturan unggah-ungguh bahasa Jawa masih kurang dikuasai oleh siswa. Keadaan tersebut bisa diketahui dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa yang menerangkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dan memperoleh nilai rendah pada materi unggah-ungguh.

Selain itu bahasa Jawa tergeser oleh bahasa lain yang kebanyakan digunakan siswa di luar sekolah. Adawiah, dkk mengungkapkan bahwa penggunaan bahasa Jawa mengalami tekanan dari bahasa Indonesia yang sering kali dianggap lebih praktis dalam berbagai situasi formal dan administrative. Terutama pada generasi muda yang tinggal di perkotaan mereka cenderung lebih memilih bahasa Indonesia atau bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari, sementara

bahasa Jawa seringkali terbatas pada interaksi dengan generasi yang lebih tua atau dalam konteks budaya dan tradisional (2024: 169). Hal itu menambah kesulitan siswa mempelajari *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

Kendala yang dialami oleh siswa lainnya adalah belum paham *unggah-ungguh* karena belum mengerti *undha-usuk* dan tataran bahasa, selain itu siswa juga lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, ada kendala yang muncul dari materi yang kurang sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang baku karena bahan ajar yang digunakan terbatas. Bahan ajar yang terbatas seperti LKS dan buku paket menjadikan guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran, maka tidak sedikit siswa yang merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dirasa monoton. Selain itu materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa sebaiknya disampaikan dengan jelas baik itu ucapan dan juga tingkah laku, maka media LKS atau buku masih kurang untuk pembelajaran materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa karena hanya bersifat visual saja.

Dengan demikian dibutuhkan adanya penerapan metode dan media dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas yang berfungsi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan kreatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga semangat belajar, keaktifan, keterampilan berbicara, dan hasil belajar

siswa tentunya akan meningkat. (Asviyati, dkk. 2024: 1608)

Masalah tersebut menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang bersifat audio-visual yaitu media video animasi supaya siswa lebih paham contoh dan penerapan *unggah-ungguh* dalam kehidupan sehari-hari. Video animasi merupakan media yang di dalamnya terdapat informasi yang disampaikan secara visual dan interaktif karena di dalamnya menggabungkan elemen warna, gerak, suara, dan gambar sehingga dapat membuat pengalaman belajar yang menyenangkan (Ruswan, dkk., 2024: 1470)

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa belum memiliki media pembelajaran untuk materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Dengan media pembelajaran yang inovatif bisa mewujudkan tujuan pembelajaran *unggah-ungguh*, siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas, siswa tidak cepat merasa bosan karena pembelajaran menarik perhatian sehingga proses belajar mengajar bisa berjalan lebih efektif. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan video animasi untuk kelas X. Media yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang memuat materi sesuai dengan KI dan KD *unggah-ungguh* bahasa Jawa serta menyelaraskan dengan kebutuhan guru dan siswa sehingga melalui media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Sugiyono, (2015: 40) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji efektifitas dari produk tersebut. Sukmadinata (2010: 164, 168) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah salah satu proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian dan pengembangan ini banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran dan manajemen pembelajaran.

### **Cara Mengumpulkan Data**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini menggunakan beberapa cara mengumpulkan data, diantaranya yaitu wawancara, kuesioner, dan studi dokumen. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui kesulitan dan kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi unggah-ungguh. Kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan media terhadap media pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa dengan video animasi.

Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini berwujud kuesioner berstruktur menurut skala Likert yang jawabannya antara lain Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang (Sukardi, 2009: 146). Studi dokumen

merupakan salah satu teknik atau metode mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian dari berbagai dokumen. Dalam penelitian ini dokumen yang dikaji yaitu kurikulum 2013 yang digunakan untuk menentukan KI dan KD untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Menurut (Thiagarajan, 1974:5) menyatakan bahwa pengembangan model 4D adalah model pendekatan sistem dimana buku pedoman ini disusun dan didasarkan pada model-model sebelumnya serta berdasarkan pengalaman lapangan aktual dalam merancang, mengembangkan, mengevaluasi, dan menyebarluaskan materi pelatihan guru dalam pendidikan khusus. Model 4D membagi proses pengembangan intruksional ke dalam empat tahapan yakni define, design, develop dan disseminate.

Tahap define memiliki tujuan untuk menjelaskan kendala, tujuan dan kebutuhan pembelajaran melalui analisis kurikulum, analisis materi serta analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum dilaksanakan dengan cara mempelajari kurikulum yang digunakan dengan tujuan menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan untuk bahan ajar. Analisis materi dilaksanakan dengan cara identifikasi, mengumpulkan, dan memilih materi

yang sesuai atau relevan melalui modul pembelajaran serta buku referensi. Analisis karakteristik peserta didik penting untuk dilakukan karena semua proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal yang perlu diperhatikan untuk mengetahui karakter peserta didik diantaranya adalah: keterampilan akademik; karakteristik fisik; motivasi belajar; latar kehidupan ekonomi dan sosial; dll.

Di tahap design peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan dengan cara membuat flowchart, membuat storyboards, serta produksi audio dan video. Referensi dan materi yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya kemudian digunakan untuk membuat flowchart atau bagan alur. Tujuan membuat flowchart adalah untuk memudahkan peneliti saat membuat rancangan media pembelajaran. Setelah itu lalu membuat storyboards yang dimulai dengan tahap drafting (merencanakan) serta melengkapi storyboards dengan scene (urutan adegan), tampilan, deskripsi yang berisi teks apa saja yang ditampilkan di layar, tempat setiap objek ditampilkan, dan posisi pengambilan gambar. Proses yang selanjutnya adalah produksi video dan audio yang terbagi menjadi 2 (dua) yaitu proses pembuatan gambar animasi dan proses pengambilan suara (dubbing). Setelah proses pembuatan audio dan video selesai lalu digabungkan dengan menggunakan aplikasi Final Cut Pro dan Adobe Premier Pro.

Tahap selanjutnya adalah develop (pengembangan) yang bisa disebut juga tahap peninjauan ulang. Setelah melaksanakan pengembangan media, peneliti harus mengetahui kualitas media pembelajaran apakah sudah layak

digunakan atau belum. Kualitas media pembelajaran bisa dilihat dengan cara validasi produk kepada ahli materi dan media, serta sasaran yang sebenarnya. Peneliti bisa mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak dengan cara melihat hasil penilaian dan pendapat dari ahli materi dan media, serta guru mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian.

Tahap yang terakhir yaitu disseminate (penyebarluasan) yang dilaksanakan dengan mengunggah media pembelajaran video animasi di Youtube Channel. Tahap ini dilaksanakan untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan banyak jumlahnya agar media pembelajaran video animasi ini dapat diakses dan digunakan oleh khalayak umum serta dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri maupun di dalam kelas, tidak hanya bagi kelas atau sekolah sasaran saja.

### **Alat Mengumpulkan dan Cara Analisis Data**

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini ada 2 (dua), yaitu: 1) lembar validasi oleh dosen materi dan media yang terbagi menjadi beberapa aspek penilaian; 2) evaluasi produk media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa kelas X. Alat penelitian ini dikembangkan menggunakan skala Likert dengan tujuan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat dari orang lain terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan produk, proses pembuatan produk, serta produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2016: 165).

Data kelayakan produk ditentukan dengan cara analisis data

hasil validasi ahli materi dan media, serta evaluasi kualitas media oleh guru bahasa Jawa. Data tersebut dianalisis dengan metode deflowchartif yang dilaksanakan dengan langkah mengubah nilai kualitatif menjadi kuantitatif, menghitung skor rata-rata hasil penilaian, serta mengubah skor rata-rata hasil penilaian menjadi nilai kualitatif. Selanjutnya apabila hasil penilaian menunjukkan nilai yang baik, maka produk media pembelajaran video animasi unggah-unggah bahasa Jawa layak digunakan untuk pembelajaran di kelas X.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengembangan Produk Awal**

Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan pada model ini ada 4 (empat) yaitu define, design, develop, dan disseminate. Pada tahap define peneliti melaksanakan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa yaitu Bapak Beny Naziro Annas, S. Pd. Selain wawancara peneliti juga melakukan studi dokumen dengan cara analisis kurikulum 2013 yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah melakukan proses analisis, maka ditentukan kompetensi dasar yang akan dipakai yaitu simulasi unggah-unggah bahasa Jawa di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selain itu juga dilaksanakan analisis materi dan mendapatkan hasil bahwa

point-point yang akan digunakan yaitu pengertian, klasifikasi, contoh, dan penerapan unggah-unggah bahasa Jawa di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Setelah hasil analisis pada tahap define didapatkan, maka selanjutnya dirancang pada tahap design untuk dijadikan produk penelitian. Dari hasil observasi pada tahap define menunjukkan bahwa media yang akan dikembangkan adalah media yang harus bisa membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori dan praktik pada materi simulasi unggah-unggah bahasa Jawa di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan ini berdasarkan pada karakteristik siswa yang lebih suka dengan media yang mudah dipahami dan menarik perhatian.

Proses selanjutnya yaitu membuat storyboards yang dimulai dengan tahap drafting (merencanakan) serta melengkapi storyboards dengan scene (urutan adegan), tampilan, deskripsi yang berisi teks apa saja yang ditampilkan di layar, tempat setiap objek ditampilkan, dan posisi pengambilan gambar. Proses yang selanjutnya adalah produksi video dan audio yang terbagi menjadi 2 (dua) yaitu proses pembuatan gambar animasi dan proses pengambilan suara (dubbing). Setelah proses pembuatan audio dan video selesai lalu digabungkan dengan menggunakan aplikasi Final Cut Pro dan Adobe Premier Pro.

Pada tahap develop, video pembelajaran yang sudah dikembangkan selanjutnya divalidasi

kepada ahli materi dan media agar dapat diketahui apa yang kurang dan salah pada produk media pembelajaran tersebut. Proses validasi dilaksanakan kepada satu dosen PBD FBS UNY yaitu Bapak Doni Dwi Hartanto, M.Pd., serta satu guru mata pelajaran bahasa Jawa yaitu Bapak Beny Naziro Annas, S.Pd. komentar dan saran yang diberikan oleh validator akan digunakan peneliti untuk memperbaiki apa yang kurang dan apa yang salah pada produk media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

Proses validasi atau penilaian oleh ahli materi dan media memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan materi dan media yang ada di dalam produk media pembelajaran video animasi. Proses validasi materi dan media dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap yaitu validasi materi dan media tahap I serta validasi materi dan media tahap II. Pada validasi materi dan media tahap I diperoleh hasil persentase 82% pada aspek materi dan persentase 78% pada aspek media. Setelah dilaksanakan validasi materi dan media tahap II diperoleh hasil persentase 94% pada aspek materi dan persentase 90% pada aspek media. Dari hasil validasi materi dan media tahap II dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran video animasi termasuk ke dalam kategori baik sekali sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas.

Sesudah proses validasi materi dan media dilakukan, selanjutnya adalah proses penilaian dan evaluasi kualitas media pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa. Proses ini dilaksanakan dengan tujuan untuk

mengetahui kualitas produk yang dikembangkan apakah sudah layak atau belum untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dari proses penilaian dan evaluasi kualitas media pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa diperoleh hasil persentase 95% dengan kategori baik sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sudah baik dan layak digunakan untuk media pembelajaran unggah-unggah bahasa Jawa di kelas X. Tahap yang terakhir yaitu tahap disseminate atau penyebarluasan yang dilaksanakan dengan mengunggah produk akhir media pembelajaran video animasi yang telah divalidasi ke Youtube.

## KESIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Di dalam penelitian ini, produk atau media pembelajaran yang dihasilkan yaitu video animasi unggah-unggah bahasa Jawa kelas X. Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, bisa diambil beberapa kesimpulan, diantaranya: 1) cara membuat media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan metode 4D yang memiliki 4 (empat) tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate. Pada tahap define memiliki tujuan untuk menjelaskan kendala, tujuan dan kebutuhan pembelajaran melalui analisis kurikulum, analisis materi serta analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum dilaksanakan dengan cara mempelajari kurikulum yang digunakan dengan tujuan menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan untuk bahan ajar. Analisis materi dilaksanakan dengan cara identifikasi, mengumpulkan, dan

memilih materi yang sesuai atau relevan melalui modul pembelajaran serta buku referensi. Analisis karakteristik peserta didik penting untuk dilakukan karena semua proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Di tahap design peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan dengan cara membuat flowchart, membuat storyboards, serta produksi audio dan video. Referensi dan materi yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya kemudian digunakan untuk membuat flowchart atau bagan alur. Setelah itu lalu membuat storyboards yang dimulai dengan tahap drafting (merencanakan) serta melengkapi storyboards dengan scene (urutan adegan), tampilan, deskripsi yang berisi teks apa saja yang ditampilkan di layar, tempat setiap objek ditampilkan, dan posisi pengambilan gambar. Proses yang selanjutnya adalah produksi video dan audio yang terbagi menjadi 2 (dua) yaitu proses pembuatan gambar animasi dan proses pengambilan suara (dubbing). Setelah proses pembuatan audio dan video selesai lalu digabungkan dengan menggunakan aplikasi Final Cut Pro dan Adobe Premier Pro. Tahap selanjutnya adalah develop (pengembangan) yang bisa disebut juga tahap peninjauan ulang. Setelah melaksanakan pengembangan media, peneliti harus mengetahui kualitas media pembelajaran apakah sudah layak digunakan atau belum. Kualitas media pembelajaran bisa dilihat dengan cara validasi produk kepada ahli materi dan media, serta sasaran yang sebenarnya. Tahap yang terakhir yaitu disseminate (penyebarluasan) yang dilaksanakan dengan mengunggah media pembelajaran video animasi di Youtube;

materi dan media dalam penelitian ini dilaksanakan dengan 2 tahap. Pada validasi materi dan media tahap I diperoleh hasil persentase 82% pada aspek materi dan persentase 78% pada aspek media. Setelah dilaksanakan validasi materi dan media tahap II diperoleh hasil persentase 94% pada aspek materi dan persentase 90% pada aspek media. Dari hasil validasi materi dan media tahap II dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran video animasi termasuk ke dalam kategori baik sekali sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas; 3) penilaian guru bahasa Jawa yang dilaksanakan dengan 1 tahap dan memperoleh persentase nilai 95% yang termasuk kategori baik sekali sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S. S., Melani, S., & Rachman, I. F. (2024). Eksplorasi Diglosia Dalam Masyarakat Berbahasa Jawa: Pendekatan Sociolinguistik Dan Kajian Literatur. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 168-180.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asviyati, L. L., Ngatman, N., & Suhartono, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing dengan Media Picture Mask untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang pada Siswa Kelas VA SD Negeri Jemur Tahun

- Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).
- Bingen, H. M., Aamlid, H. I., Hovland, B. M., Nes, A. A. G., Larsen, M. H., Skedsmo, K., ... & Steindal, S. A. (2024). Use of active learning classrooms in health professional education: A scoping review. *International Journal of Nursing Studies Advances*, 6, 100167.
- Fatiatun, F. F., & Majid, A. (2023). Model pembelajaran tahfidz dan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al- Qur'an dan hadits siswa kelas V Madrasah ibtidaiyah Cokroaminoto linggasari. *Alphateach (Jurnal Profesi Kependidikan Dan Keguruan)*, 3(2), 1-6.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif articulate storyline berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran ipa bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375-385.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., ... & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468-1476.
- Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Hanifan, M. L. N., Mahmuda, M. I., Tajuddin, M. A. N., & Pratiwi, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam. *Journal on Education*, 5(2), 3268-3275.
- Sholikha, N. A., & Subrata, H. (2024). Pengembangan Media Javanese Monopoly (Javanopoly) untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4).
- Siswanto, D. H. (2025). The impact of a collaborative problem-based learning on performance in inverse matrix learning, critical thinking skills, and student anxiety. *Contemporary Education and Community Engagement (CECE)*, 2(1), 1-11.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.