

---

## **Pengembangan Media Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Jawa pada Anak Usia Dini**

Nurul Fauziah<sup>1</sup>, Erni Munastiwi<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, <sup>2</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

[1nurulf@gmail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:nurulf@gmail.uinfasbengkulu.ac.id) , [2munastiwi@uin-suka.ac.id](mailto:munastiwi@uin-suka.ac.id)

### **Abstrak**

Penurunan penggunaan bahasa Jawa di lingkungan menjadi kesadaran bagi pendidik akan pentingnya inovasi media guna meningkatkan literasi bahasa daerah. Hal ini merupakan bentuk lembaga membantu melestarikan bahasa daerah, karena Bahasa daerah perlu dikenalkan kepada generasi penerus sejak dini. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sebuah media bahasa jawa guna memudahkan pendidik dalam mengenalkan literasi daerah pada anak. Subjek penelitian berjumlah 15 anak dan dilakukan di TK Masyithoh II Sanansari. Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau *Research and Development* (R&D) berupa *ADDIE* yang melalui lima tahap 1) *Analysis*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; 5) *Evaluation*. Adapun hasil penelitian berupa pengembangan media bahasa jawa Bernama "SiBaja (Sinau Basa jawa)". Pengembangan media ini menunjukkan bahwa adanya skor kelayakan sebesar 84% dari ahli materi dan 96,25% dari ahli media. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi Bahasa Jawa secara signifikan dengan rata-rata skor *pretest* 52,6% menjadi skor *posttest* 88,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dijadikan sarana pendukung literasi budaya dan Bahasa daerah, serta implikasi bagi guru PAUD yaitu pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sederhana seperti PowerPoint untuk menanamkan nilai budaya dan Bahasa daerah sejak usia dini.

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

### **Abstract**

The decline in the use of Javanese in the environment has made educators aware of the importance of media innovation to improve regional language literacy. This is a form of institutional support to preserve regional languages, because regional languages need to be introduced to the next generation from an early age. The purpose of this study is to develop a Javanese language media to facilitate educators in introducing regional literacy to children. The research subjects were 15 children and was conducted at Masyithoh II Sanansari Kindergarten. This study



used a development model or Research and Development (R&D) in the form of ADDIE which went through five stages: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; 5) Evaluation. The results of the study were in the form of the development of Javanese language media called "SiBaja (Sinau Basa Jawa)". The development of this media showed that there was a feasibility score of 84% from material experts and 96.25% from media experts. The results of the effectiveness test showed a significant increase in Javanese language literacy skills with an average pretest score of 52.6% to a posttest score of 88.1%. Therefore, it can be concluded that this research can be used as a means of supporting cultural and regional language literacy. The implications for early childhood education (PAUD) teachers include the importance of innovation in the use of learning media using simple technologies such as PowerPoint to instill cultural and regional language values from an early age.

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

## **PENDAHULUAN**

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah penutur Bahasa Jawa dari sekitar 80 juta penduduk mengalami penurunan sebanyak 0,8 persen (Fauziyah & Utomo, 2023). Hal ini dikarenakan banyak individu yang melakukan migrasi ke perkotaan, juga penggunaan bahasa Indonesia dan Inggris dirasa lebih menjanjikan dalam perkembangan finansial (Putri, 2018). Bahasa Jawa merupakan bahasa yang berasal dari suku Jawa (T. Wulandari, 2023). Suku Jawa memiliki ciri khas yang membedakannya dari suku-suku lain (Salamah, 2024). Setiap tindakan yang mereka lakukan selalu berakar pada tradisi atau kebiasaan yang diwariskan oleh nenek moyang mereka (Nisa', 2020). Keunikan lain dari suku Jawa dapat dilihat dalam berbagai aspek, termasuk kepercayaan masyarakat, bahasa, kesenian, dan tradisi mereka (Geertz, 1989).

Adapun suku Jawa terdiri dari Jawa Tengah, DIY dan Jawa Timur. DIY adalah provinsi yang diakui sebagai daerah istimewa oleh pemerintah pusat dan negara (Siregar & Fatimah, 2023). Pengakuan ini didasarkan pada beberapa faktor, antara lain: (1) sejarah pembentukannya yang merupakan hasil penggabungan dua kerajaan; (2) pelaksanaan pemerintahannya yang mengadopsi sistem demokrasi budaya, melibatkan DPRD dan lembaga adat serta budaya seperti kesultanan dan pakualaman; (3) kepala pemerintahannya mengikuti sistem dwi tunggal, yaitu dipimpin oleh Sultan dan Pakualam (*Sejarah Pemerintahan: Daerah Istimewa*

*Yogyakarta, 2017*). Konteks keistimewaan DIY yang berakar pada nilai-nilai budaya Jawa menunjukkan betapa eratnya hubungan antara sistem pemerintahan, tradisi, dan kebudayaan lokal (Triwahyuningsih et al., 2023). Oleh karena itu, pemahaman terhadap makna kebudayaan menjadi penting untuk menjelaskan landasan filosofis yang melatarbelakangi keberadaan dan pelestarian nilai-nilai budaya di daerah tersebut.

Pengertian kebudayaan tidak dijelaskan secara eksplisit dalam UU Keistimewaan Yogyakarta. Oleh karena itu, kebudayaan diartikan berdasarkan pandangan para ahli antropologi sebagai seluruh hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar. Dengan demikian, kebudayaan memiliki kemungkinan untuk tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan dan perkembangan akal manusia (Salma Octavia & Nurlatifah, 2020). Seorang ahli antropologi menjelaskan bahwa kebudayaan memiliki unsur-unsur universal, yang meliputi bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian. Ketujuh unsur ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk melestarikan budaya di setiap daerah, termasuk bahasa daerah. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan ide, mengajukan pertanyaan (Aziz, 2021), menyampaikan pendapat, dan berargumen dengan orang lain, serta untuk menghasilkan konsep dan kategori dalam berpikir (Mailani et al., 2022).

Keanekaragaman budaya Indonesia membuat setiap daerah memiliki ciri khasnya masing-masing (Fitri Lintang & Ulfatun Najicha, 2022). Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang masih digunakan oleh masyarakatnya untuk berkomunikasi (Chotimah et al., 2019). Dalam masyarakat global saat ini, penggunaan bahasa lebih bersifat multibahasa daripada hanya satu bahasa (Naution et al., 2024). Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), sebagai pusat budaya Jawa, memiliki tanggung jawab besar untuk mengembangkan dan mempertahankan budayanya (*Sejarah Pemerintahan: Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017*). Tanggung jawab ini semakin berat karena adanya merger budaya akibat terbukanya sistem komunikasi dan masuknya peradaban luar. Salah satu upaya

untuk mempertahankan budaya tersebut adalah dengan mengenalkan bahasa Jawa kepada anak usia dini di jenjang pendidikan prasekolah (Faiqoh, 2015).

Bahasa daerah merupakan bagian penting dari identitas budaya yang berperan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai sosial anak sejak dini (Pertiwi et al., 2025). Namun, dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), pembelajaran bahasa daerah, khususnya Bahasa Jawa, mulai terpinggirkan oleh dominasi bahasa Indonesia dan penggunaan teknologi yang lebih menonjol pada konten berbahasa nasional maupun asing (Harini et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan rendahnya literasi bahasa Jawa pada anak-anak, terutama di lingkungan perkotaan, di mana interaksi bahasa Jawa dalam keseharian semakin berkurang (Prihatini & Muntomimah, 2025).

Salah satu cara pendidik untuk mengenalkan bahasa Jawa kepada anak-anak adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang bervariasi (Munawaroh et al., 2022). Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa (Azhar Arsyad, 2020). Namun berdasarkan hasil penelitian dari (Rahmawati, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan terbatas pada metode konvensional menjadi salah satu penyebab rendahnya minat anak terhadap pembelajaran bahasa daerah. Anak usia dini cenderung memerlukan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, anak akan lebih mudah memahami konsep bahasa jika disajikan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Piaget, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang unik dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari bahasa Jawa (Kartikasari & Rahmawati, 2022), sehingga memudahkan pendidik dalam mengenalkan bahasa tersebut kepada mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zaini & Dewi, 2017) bahwa dalam merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran (Supriatna et al., 2020). Bagi

anak-anak usia dini, belajar dilakukan melalui bermain menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, seperti media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar, maupun media audio visual (Nisa', 2020). Dengan memanfaatkan media yang mampu mengeluarkan suara dan dikombinasi dengan permainan, dapat membantu proses pengenalan bahasa dengan lebih efektif (Satria et al., 2017). Dimana anak ketika di rumah sering menggunakan *gadget* maka sebagai pendidik perlu menindaklanjuti pemanfaatan *gadget* dalam proses pembelajaran (Riswandi, 2021). Media interaktif berbasis PowerPoint (PPT) menjadi salah satu alternatif yang potensial karena mudah dikembangkan, fleksibel, dan dapat memadukan unsur visual, audio, serta animasi sederhana yang menarik bagi anak (N. Wulandari et al., 2022). Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media berbasis PPT interaktif dapat meningkatkan pemahaman bahasa, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rahayu & Hidayat, 2023).

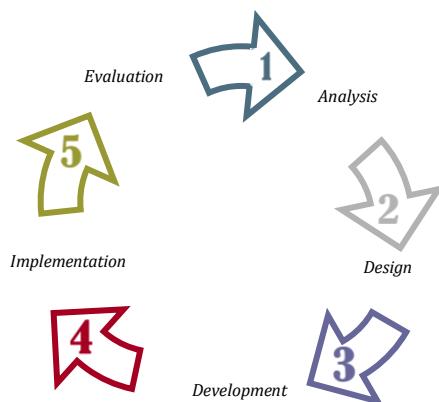
Microsoft PowerPoint adalah salah satu perangkat lunak interaktif yang sering digunakan untuk membuat presentasi yang efektif, profesional, dan mudah dipahami (Abdullah & Nasution, 2024). Program ini banyak dimanfaatkan oleh pengguna komputer maupun laptop. Dengan PowerPoint, kita bisa menggabungkan berbagai elemen media seperti gambar, teks, suara, video, dan animasi menjadi satu kesatuan yang menarik, sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran (Apriliani & Radia, 2020). Media ini dapat membantu guru maupun orang tua dalam mengenalkan bahasa Jawa kepada anak-anak dengan cara yang lebih menyenangkan (Fitri, 2022). Di era teknologi yang terus berkembang, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memanfaatkan kemajuan teknologi guna mendukung tumbuh kembang anak agar sesuai dengan zaman (Iwansyah et al., 2024).

Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media interaktif PPT untuk literasi Bahasa Jawa anak usia dini masih sangat terbatas, sehingga menjadi celah (gap) penelitian yang perlu dijembatani. Melalui media interaktif seperti PowerPoint, proses pengenalan bahasa Jawa pada anak menjadi lebih mudah,

karena anak-anak biasanya lebih tertarik melihat gambar atau video di perangkat elektronik dibandingkan dengan media buku (Adea et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis PPT yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini guna meningkatkan literasi Bahasa Jawa, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Melalui penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan media yang efektif, menarik, dan kontekstual untuk mendukung pelestarian bahasa dan budaya lokal sejak dulu

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian pengembangan atau sering disebut dengan R&D (*Research and Development*) yang merupakan jenis penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2013). Adapun model pengembangan yang digunakan berupa model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Prosedur dari pengembangan tersebut berupa (1) *Analisis*, proses menganalisis dan mengidentifikasi penyebab kesenjangan/masalah; (2) *Design* (Perancangan), tahap merancang konsep produk yang akan dikembangkan; (3) *Development* (Pengembangan), proses mewujudkan produk yang telah dikonsep pada tahap perancangan dan tahap validasi ahli atau *expert judgment*; (4) *Implementasi*, tahap penerapan uji coba produk; (5) *Evaluasi*, proses menilai kualitas produk setelah dilakukannya uji coba.



**Gambar 1.**

**Model Pengembangan ADDIE**

Subjek penelitian adalah peserta didik di TK Masyithoh II Sanansari yang berjumlah 15 anak. Sedangkan Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mendukung hasil penelitian yang maksimal. Analisis data yang digunakan berupa analisis kualitatif dan kuantitatif, untuk analisis kualitatif menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis kuantitatif berupa hasil validasi pengembangan produk dan menguji kelayakan produk, Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung hasil penilaian pakar ahli media yaitu Ibu Hanifah, S.Pd., M.S.I. dan ahli materi yaitu Ibu Ani Mardhina, M.Pd. berupa:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimum

Kelayakan produk dapat ditetapkan berdasarkan acuan berikut:

**Tabel 1. Kriteria Validasi**

Tingkat Pencapaian	Kualitas	Keterangan
81,00-100%	Sangat valid	Sangat layak/ tidak revisi
61,00-80,00%	Valid	Layak/ revisi kecil
41,00-60,00%	Cukup valid	Cukup layak/ revisi sebagian
21,00-40,00%	Kurang valid	Tidak layak/ revisi total
00,00-20,00%	Tidak valid	Sangat tidak layak/ revisi total

Sumber: (Riduwan, 2018)

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Kemampuan Anak**

Kriteria	Nilai	Keterangan
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak dapat membantu teman dalam proses pembelajaran
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak mengerjakan tugas dengan mandiri
Mulai Berkembang (MB)	2	Anak perlu diingatkan atau dibantu dalam mengerjakan tugas
Belum Berkembang (BB)	1	Anak perlu diberi contoh, dibantu dan dibimbing

Nilai yang diperoleh oleh anak dikonversikan ke dalam bentuk nilai bulat, dengan rumus penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3. Skala Nilai Rata-Rata Kelas**

Nilai (%)	Kriteria	Keterangan
76-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

*Sumber: Pedoman Ditjen Mandas Diknas 2010*

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Observasi menjadi awal adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa, penggunaan media yang menunjang anak untuk lebih menyukai literasi masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak yang tinggal di dusun Sanansari dalam proses berkomunikasi menggunakan Bahasa dengan kata serapan bukan lagi Bahasa jawa asli. Ilmu yang mereka dapatkan pun juga berdasarkan interaksi sosial, bukan dari sumber yang terpercaya. Untuk itu peneliti tertarik mengadakan pengembangan media interaktif guna memperkenalkan Bahasa jawa guna meningkatkan literasi daerah mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Munawaroh et al., 2022) bahwa media pembelajaran bahasa daerah yang menarik akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan oleh pendidik, serta mampu menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap Bahasa daerah.

Adapun proses dari pengembangan media interaktif Bahasa jawa untuk meningkatkan literasi Bahasa daerah terdiri dari lima tahap, yaitu:

a. Tahap analisis

Beberapa pendidik menganggap bahwa penggunaan buku bergambar sudah memadai dalam mengenalkan literasi bahasa daerah. Hal ini disebabkan karena proses pengenalan budaya sepenuhnya diserahkan kepada lembaga pendidikan, sehingga sangat bergantung pada pimpinan lembaga dan pendidik. Berdasarkan hasil observasi di TK Masyithoh II Sanansari, pengenalan literasi

bahasa daerah masih belum optimal. Fokus utama pengenalan budaya lebih pada kegiatan sehari-hari di lingkungan sekitar, dan belum sampai pada tahap pengenalan beberapa bahasa daerah.

Observasi lainnya menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan literasi bahasa daerah hanya digunakan sebagai media interaksi antara pendidik dan anak, sehingga belum ada penjelasan yang jelas mengenai literasi bahasa daerah tersebut. Tidak hanya pendidik, orang tua juga melakukan hal yang sama, dimana pengenalan literasi bahasa daerah hanya digunakan sebagai media komunikasi tanpa penjelasan mendetail mengenai kosa kata yang benar. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media untuk mengenalkan kosa kata bahasa Jawa. Dengan kata lain, pengenalan literasi bahasa Jawa belum diterapkan secara terstruktur oleh pendidik maupun orang tua. Oleh karena itu, diperlukan media pendukung yang dapat melibatkan anak secara aktif dalam pengenalan literasi bahasa Jawa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap analisis, wawancara dilakukan dengan lima orang tua untuk mengetahui pendapat mereka tentang pengenalan bahasa Jawa dan media yang digunakan dalam proses tersebut.

b. Tahap perencanaan

Pembuatan media interaktif berbasis PPT memerlukan berbagai alat dan bahan, termasuk perangkat lunak, perangkat keras, dan akses internet. Untuk merancang media, digunakan aplikasi seperti Ms. PowerPoint, Canva Pro, dan Pinterest. Adapun perangkat keras yang diperlukan meliputi laptop, mouse, dan sound box.



**Gambar 2.**

**Aplikasi untuk desain media interaktif**

Saat ini, banyak pendidik yang memanfaatkan media PowerPoint untuk menyampaikan materi, terutama di tingkat SMP hingga perguruan tinggi. Namun, penggunaan PowerPoint di tingkat PAUD masih sangat jarang. Teknologi PowerPoint sebenarnya bisa membantu pendidik menarik perhatian anak-anak dalam proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan PowerPoint di kalangan pendidik PAUD disebabkan oleh minimnya sosialisasi mengenai cara pemanfaatan media ini dalam proses belajar. Akibatnya, banyak pendidik PAUD hanya mengetahui bahwa PPT berfungsi sebagai media presentasi, tanpa menyadari potensinya untuk digunakan pada tingkat PAUD. Padahal menurut penelitian (Gulo & Harefa, 2022) PowerPoint dapat digunakan untuk mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media pembelajaran yang mampu mempresentasikan bahan ajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Proses perencanaan untuk media ini melibatkan beberapa langkah, yaitu:

a) Membuat peta konsep untuk proses pembuatan media; b) Menyusun materi sesuai dengan tingkat pemahaman anak; c) Memastikan bahwa isi materi sesuai dengan tahap perkembangan anak. Adapun tahap desain media interaktif bahasa Jawa (Pranata & Hartati, 2017) berupa:

1) Point-point materi yang dijelaskan. Point ini terdiri dari dua materi dan satu Latihan (permainan). Adapun point pertama berisikan wulangan I menjelaskan empat tema pokok yaitu *peranganing awak, sanak kulawargaku, peranganing sekolah, dan peranganing omah*. Sedangkan point kedua berisikan wulangan 2 yang menjelaskan materi berupa pengenalan huruf-huruf jawa. Poin ketiga dalam materi tersebut adalah gladen, yang berupa latihan berbentuk permainan untuk anak-anak. Adapun jenis dari permainan itu berupa *ngerakit aksara, puzzle, njodohake, dan njangkepi*.



**Gambar. 3**  
**Point-point materi**

2) Pengisian point-point materi. Nama "SiBaja" merupakan singkatan dari "sinau basa Jawa," yang berarti belajar bahasa Jawa. Tampilan awal media ini menampilkan gambar wayang, yang merupakan elemen khas dari budaya Jawa. Karena wayang kini kurang dikenal, terutama di kalangan anak-anak, gambar wayang pada tampilan awal ini dirancang untuk menarik minat anak-anak dan membuat mereka penasaran tentang gambar tersebut. Proses pembuatan media ini melibatkan berbagai revisi berdasarkan masukan dari berbagai pihak, termasuk calon pendidik dan pendidik yang memberikan saran serta kritik, seperti:

**Tabel 4. Masukan dari praktisi AUD**

<b>Nama Validator</b>	<b>Masukan</b>
Zuhrotus Syarifah, S.Pd.	Buat buku panduan penggunaan media
Siti Hidayatul Munadhiroh	Kurangi elemen yang dirasa mengganggu
Idamatus Khusna, S.Pd.	Pewarnaan pada font disesuaikan

c. Tahap pengembangan

Untuk mencapai hasil media yang optimal, penting untuk menerima kritik dan saran. Pengembangan media ini melalui dua tahap validasi, yaitu validasi media dan validasi materi. Proses uji validitas dilakukan secara kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Uji ini dilakukan oleh ahli media, Ibu Hj. Hanifah, S.Pd., M.S.I., seorang pendidik dan pengamat

pendidikan di Kementerian Agama Kabupaten Bantul, serta oleh ahli materi, Ibu Ani Mardhina, M.Pd., yang merupakan praktisi bahasa Jawa.

Revisi dari ahli media berfokus pada penilaian desain media, mencakup aspek seperti warna, tampilan, gambar, serta elemen lain yang mempengaruhi daya tarik media bagi anak usia dini. Sementara itu, validator ahli materi memberikan masukan terkait konten materi dalam media tersebut. Hasil dari uji validasi media meliputi:

**Tabel 5. Penilaian ahli media**

Rumus	Keterangan	
	$\sum xi$	= 80
$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	$\sum x$	= 77
	P	= 96,25%
	Kategori	= Sangat layak

Setelah melakukan penilaian ke ahli media, dilanjutkan penilaian kepada ahli materi. Adapun hasil penilaian berupa:

**Tabel 6. Penilaian ahli materi**

Rumus	Keterangan	
	$\sum xi$	= 50
$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	$\sum x$	= 42
	P	= 84%
	Kategori	= Layak

Kedua hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PPT ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media memberikan skor sebesar 96,25% dengan kategori sangat layak dan ahli materi memberikan skor sebesar 84% dengan kategori layak. Kelayakan ini menjadi landasan dasar dalam proses pengembangan dan pengimplementasian media interaktif berbasis PPT. Namun, dalam prosesnya media interaktif juga melalui tahap revisi berdasarkan saran dari ahli media dan juga ahli materi, yang kemudian disempurnakan berdasarkan saran yang diberikan. Sehingga dalam proses pengimplementasian ke TK Masyithoh II Sanansari sudah dalam keadaan yang layak untuk ditunjukkan kepada peserta didik.

d. Tahap implementasi

Proses implementasi ini dilakukan selama 3 kali. Penggunaan media ini dilakukan setelah pendidik menyelesaikan tahap apresepsi. Dengan bantuan sound box, suara yang dihasilkan dapat didengar dengan jelas oleh anak-anak. Setelah menyampaikan materi mengenai peranganing awak, pendidik memberikan tugas kepada anak-anak untuk menulis dan menggambar apa yang mereka lihat di depan mereka. Tampilan materi juga didukung oleh proyektor dan LCD, sehingga anak-anak dapat melihat dengan jelas. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, pendidik memberikan kuis terkait materi yang telah diajarkan, seperti pertanyaan "*basa Jawane kepala?*" dan lain-lain.

Selain itu saat pertama kali melihat tulisan aksara Jawa, anak-anak menunjukkan ekspresi bingung dan rasa ingin tahu. Sebelum pendidik memberikan penjelasan, salah satu anak bahkan bertanya tentang materi yang ditayangkan. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak masih asing dengan tulisan aksara Jawa. Oleh karena itu, pengenalan aksara Jawa ini bertujuan untuk meningkatkan literasi bahasa daerah dan sebagai langkah awal dalam memperkenalkan tulisan Jawa untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

e. Evaluasi dan Diseminasi

Evaluasi adalah penilaian akhir dari berbagai pihak terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah menerapkan produk di salah satu TK Masyithoh di Piyungan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam elemen budaya yang perlu ditambahkan. Diseminasi adalah proses penyebaran produk yang telah diinovasi agar dapat dikenal lebih luas oleh pendidik dan masyarakat umum. Pada tahap penyebaran produk, penting untuk melakukan analisis terlebih dahulu. Analisis ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pendidik dan menemukan metode yang paling efektif untuk menjangkau mereka. Adapun tahap tersebut berupa analisis kegiatan pendidik PAUD dan analisis media yang dibutuhkan.

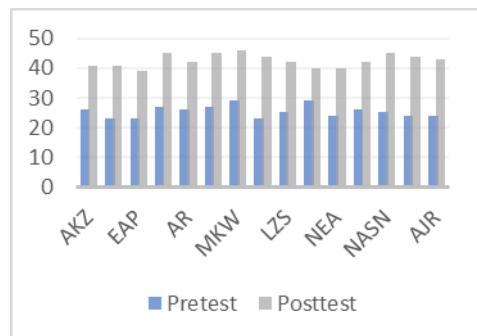
Evaluasi pengembangan media yang dilakukan dapat dilihat melalui uji efektifitas yang dilakukan pada anak kelompok B TK Masyithoh II Sanansari.

Pengujian ini dilakukan hanya dengan satu tahap berupa pengujian pada jangkauan luas. Adapun subjek sasaran dalam uji efektifitas sebanyak lima belas anak. Efektivitas media diketahui melalui tes pretest dan posttest.

**Tabel 7. Nilai pretest dan posttest**

No	Nama	Skor		Nilai	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1.	AKZ	26	41	54,16%	85,41%
2.	KA	23	41	47,91%	85,41%
3.	EAP	23	39	47,91%	81,25%
4.	NAS	27	45	56,25%	93,75%
5.	AR	26	42	54,16%	87,5%
6.	AHNF	27	45	56,25%	93,75%
7.	MKW	29	46	60,41%	95,83%
8.	HS	23	44	47,91%	91,67%
9.	LZS	25	42	52,08%	87,5%
10.	MRAP	29	40	60,41%	83,33%
11.	NEA	24	40	50%	83,33%
12.	APA	26	42	54,25%	87,5%
13.	NASN	25	45	52,08%	93,75%
14.	FF	24	44	50%	91,67%
15.	AJR	24	43	50%	89,58%

Perbedaan yang cukup jelas dirasakan ketika menggunakan media adalah rasa antusias anak-anak dalam memahami informasi yang diberikan. Berdasarkan nilai uji *pretest* dapat dilihat bahwa Sebagian besar anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB). Artinya anak dapat memahami maksud dari pertanyaan dan materi terkait literasi Bahasa daerah. Berikut merupakan grafik untuk melihat lebih jelas peningkatan pada anak usai menggunakan media interaktif PPT bahasa Jawa.



**Diagram 1. Nilai pretest dan posttest**

Peningkatan dapat terlihat jelas melalui grafik yang menunjukkan bahwa semua indikator mengalami kemajuan yang signifikan. Hal ini menjadi pertimbangan bagi pendidik untuk memanfaatkan media yang mungkin belum dikenal oleh anak-anak. Dengan cara ini, antusiasme anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran akan meningkat, yang pada gilirannya akan memicu rasa ingin tahu dan perhatian mereka terhadap penjelasan dari pendidik. Namun, selama penerapan media, sebaiknya melibatkan minimal dua pendidik dalam satu ruangan. Pendampingan dari pendidik tambahan akan membantu mempersiapkan media dengan lebih baik dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif untuk proses belajar.

Perkembangan literasi bahasa daerah pada anak usia dini dapat diukur melalui hasil nilai pretest dan posttest. Sebelum menggunakan media, kategori perkembangan anak adalah BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sementara setelah penggunaan media, kategori tersebut meningkat menjadi BSB (Berkembang Sangat Baik). Analisis mendalam terhadap nilai pretest dan posttest dilakukan untuk menilai dampak media interaktif Microsoft PPT bahasa Jawa. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak-anak tentang literasi bahasa daerah. Dampak pada anak usia dini dapat diukur melalui beberapa aspek penilaian, antara lain:

- 1) Jumlah penyebutan kosakata Bahasa jawa meningkat
- 2) Kecepatan menjawab anak dengan Bahasa jawa meningkat
- 3) Ketepatan anak menjawab nama-nama benda dengan Bahasa jawa meningkat.

Kemampuan dalam memahami literasi bahasa daerah menunjukkan peningkatan yang jelas pada setiap indikator. Indikator-indikator tersebut mencerminkan konsep dasar pengenalan bahasa Jawa untuk anak usia dini. Peningkatan pada masing-masing indikator dapat dipantau melalui tabel berikut:

**Tabel 8. Nilai pretest dan posttest indikator literasi Bahasa daerah**

Kode	Indikator	Hasil sebelum	Hasil Sesudah
A	Menyebutkan bagian kepala dengan Bahasa jawa	50%	85%
B	Menyebutkan benda di sekolah dengan Bahasa jawa	53,33%	88,33%
C	Menyebutkan benda yang ada di rumah dengan Bahasa jawa	55%	86,67%
D	Menyebutkan salah satu anggota keluarga dengan Bahasa jawa	53,33%	90%
E	Menyebutkan beberapa huruf aksara jawa	46,67%	86,67%
F	Menjawab pertanyaan dengan Bahasa jawa	56,67%	88,33%
G	Bertanya dengan Bahasa jawa	50%	88,33%
H	Menyebutkan lima kata dalam Bahasa jawa	55%	86,67%
I	Menyebutkan beberapa macam-macam Bahasa di Indonesia	55%	90%
J	Menyebutkan beberapa budaya yang ada di Indonesia	50%	83,33%
K	Menyebutkan kegiatan kebudayaan yang diikuti	50%	93,33%
L	Berinteraksi dengan bahasa jawa yang baik dan benar	55%	91,67%

Tabel di atas menunjukkan bahwa semua objek penelitian mengalami peningkatan, dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berubah menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Ini membuktikan bahwa media interaktif bahasa Jawa memberikan dampak positif dalam memperkenalkan literasi bahasa daerah. Peningkatan yang signifikan terlihat pada beberapa

indikator, seperti B, E, G, I, K, dan L, di mana kemampuan anak-anak meningkat secara drastis.

Indikator K, yang mencakup penyebutan kegiatan kebudayaan yang diikuti, menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 43,33% pada anak-anak. Hal ini penting untuk diketahui oleh anak-anak karena dalam proses pengenalan literasi bahasa daerah, mereka perlu memahami berbagai budaya di sekitar mereka terlebih dahulu. Oleh karena itu, proses pengenalan literasi bahasa daerah dilakukan melalui diskusi tentang pengalaman budaya yang telah mereka alami. Pengalaman kebudayaan yang diikuti dapat membantu mengaitkan bahasa daerah dengan budaya lokal. Hal ini perlu diperhatikan karena pengenalan bahasa daerah di Indonesia sering kali kurang disampaikan sebagai materi oleh pendidik. Dengan mengenal budaya sekitar, anak-anak dapat memahami bahwa ada berbagai bahasa di Indonesia, termasuk bahasa Jawa.

Indikator E berkaitan dengan penyebutan huruf-huruf aksara Jawa, yang merupakan aspek penting dari media ini. Selain berfungsi sebagai pengenalan literasi bahasa daerah, media ini juga dirancang untuk memperkenalkan huruf-huruf aksara Jawa. Tujuannya adalah agar anak-anak tidak merasa asing dengan huruf-huruf tersebut ketika mereka memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Pengenalan huruf aksara Jawa juga penting karena adanya sejarah yang terkait dengan penulisan huruf tersebut. Adapun dampak yang dirasakan dengan adanya media interaktif berbasis PPT untuk meningkatkan literasi Bahasa jawa pada aspek perkembangan anak yaitu:

- 1) Aspek kognitif, media interaktif berbasis PPT memberikan stimulus dari segi kognitif dengan mengenalkan simbol yang ada pada media tersebut. (Wardani & Suryana, 2021) menjelaskan bahwa anak usia 2-7 tahun merupakan anak yang sedang berlatih berpikir secara simbolik berdasarkan apa yang ditangkap oleh panca indera. Media ini memberikan simbol berupa angka, huruf gambar dan juga warna. Dimana hal ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan mengenalkan huruf-huruf abjad, angka

- 1-12 yang terdapat pada media ini, 30 gambar yang sesuai dengan informasi yang akan diberikan, serta warna-warna baru yang dikenalkan kepada anak.
- 2) Aspek fisik-motorik, proses ini memberikan stimulus pada perkembangan tersebut dengan meminta anak untuk menulis ulang apa yang telah disampaikan oleh pendidik. Selain itu proses anak untuk maju ke depan untuk menunjukkan informasi yang diminta oleh pendidik melalui media tersebut juga bentuk pengembangan fisik.
  - 3) Aspek sosial-emosional, membantu anak lebih peduli kepada temannya. Salah satunya dengan membantu teman yang kesulitan dalam pengejaan huruf yang kemudian anak yang bisa membantu temannya yang belum bisa. Ini bentuk meningkatkan rasa empati pada anak.
  - 4) Aspek nilai agama dan moral, media ini juga memberikan informasi mengenai nilai agama. Salah satunya adanya gambar kerudung dan peci dimana dalam penjelasan mengenai gambar tersebut pendidik memberi informasi kepada anak mengenai kegunaan peci dan kerudung tersebut. Sehingga anak akan mengetahui bahwa setiap manusia diwajibkan untuk menutup aurat sesuai dengan jenis kelamin masing-masing.

## **SIMPULAN**

SiBaja, singkatan dari "Sinau Basa Jawa," adalah media interaktif berbasis bahasa Jawa yang dirancang untuk anak usia dini. Media ini bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam mengajarkan literasi bahasa daerah, khususnya pengenalan bahasa Jawa kepada anak-anak. Media ini dibuat menggunakan aplikasi PowerPoint, dengan dukungan dari Canva Pro dan Pinterest untuk mencari elemen tambahan. Media ini tidak hanya menampilkan Bahasa Jawa dalam bentuk latin, melainkan mengenalkan aksara jawa secara visual dan fonetis melalui tampilan PowerPoint yang interaktif. Sehingga novelty penelitian ini berupa adanya integrasi unsur budaya lokal secara aksara dan audio tradisional jawa ke dalam media interaktif berbasis PowerPoint supaya mampu menguatkan

literasi Bahasa Jawa pada anak usia dini dengan pendekatan pengembangan menggunakan metode ADDIE secara menyeluruh.

Media interaktif bahasa Jawa telah terbukti meningkatkan pemahaman anak terhadap kosa kata bahasa Jawa yang ada di sekitar mereka. Evaluasi dampak media dilakukan melalui uji efektivitas, yang menunjukkan bahwa semua indikator mengalami peningkatan dari kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB).

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Selesainya penelitian ini tidak lain atas bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga saya selaku peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh civitas akademika TK Masyithoh II Sanansari. Terkhusus kepada ibu kepala sekolah yang memperbolehkan adanya penelitian di TK Masyithoh II Sanansari, guru kelompok B yang bersedia melakukan uji coba media, peserta didik dan wali murid dari TK Masyithoh II Sanansari. Juga peneliti ucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Erni Munastiwi, MM. yang telah ikut andil memberikan masukan terkait penelitian ini.

### **REFERENSI**

- Abdullah, R., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Powerpoint Interaktif Dalam Mendorong Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Al-Qayyimah*, 7(2), 19–32. <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.6934>
- Adea, A. J. N., Wati, E. K., & Wijaya, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa Untuk Menstimulasi Kesantunan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Efektor*, 8(2), 154–166. <https://doi.org/10.29407/e.v8i2.16234>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Azhar Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aziz, T. (2021). Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini melalui Program Budaya Literasi Di TK At-Taufiqiyah Sumenep Madura. *Tila: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).

- Chotimah, C., Mei Fita Asri, U., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202–209. <https://ejurnal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Faiqoh, N. (2015). Implementasi Pendidikan Berbasis Multikultural Sebagai Upaya Penguatan Nilai Karakter Kejujuran, Toleransi, dan Cinta Damai pada Anak Usia Dini di Kiddy Care, Kota Tegal. *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 4(2).
- Fauziyah, T. A., & Utomo, A. P. (2023). Saat Bahasa Jawa Alami Krisis, Pakar Sebut Pasangan Muda Jarang Mengajarkan ke Anak karena Kurang Populer. *Kompas.Com*. <https://regional.kompas.com/read/2023/08/02/185013978/saat-bahasa-jawa-alami-krisis-pakar-sebut-pasangan-muda-jarang-mengajarkan?page=all>
- Fitri Lintang, F. L., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Fitri, N. A. N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Bercerita Melalui Metode Tanya Jawab Usia 2-4. *ABATA: Jurnal Pendidikan Isam Anak Usia Dini*, 2(2), 199–209.
- Geertz, C. (1989). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*, terj. Aswab Mahasin. Pustaka Jaya.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Harini, N., Noor, I., & Iqbal, M. (2025). Multikulturalisme Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Adiba: Journal of Education*, 5(1), 97–112.
- Iwansyah, A., Aswa, H., Nurfadillah, N., & Masyitah, M. (2024). Pendampingan Orang Tua Dan Guru Paud Pada Era Teknologi Digital Di TK J.a Warraihan Kota Bima. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 158–166. <https://doi.org/10.52266/taroa.v3i2.3273>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Literasi Budaya dan Kewargaan. *Gerakan Literasi Nasional*, 8(9), 1–58.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>

- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Naution, A., Anggara, R., Na'imah, & Arafatul, S. (2024). Pendidikan Dan Bahasa: Efektivitas Kemampuan Multibahasa Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(1), 31–44. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/>
- Nisa', L. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pertiwi, D. Y., Wijayanti, R., & Akbar, M. R. (2025). Strategi Penanaman Nilai Karakter Sopan Santun Melalui Pembiasaan Bahasa Jawa Krama. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 283–292.
- Piaget, J. dalam S. (2020). *Life-span development (18th ed.)* (M.-H. Education (Ed.)).
- Pranata, R. H., & Hartati, U. (2017). INTERAKSI SOSIAL SUKU SUNDA DENGAN SUKU JAWA (Kajian Akulturasi dan Akomodasi di Desa Buko Poso, Kabupaten Mesuji). In *Jurnal Swarnadwipa* (Vol. 1, Issue 3).
- Prihatini, I., & Muntomimah, S. (2025). Peran Guru dalam Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Budaya Jawa. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 269–282.
- Putri, C. I. K. (2018, November). Respons milenial Jawa di tengah kekhawatiran kepunahan bahasa Jawa Krama. *The Conversation*. <https://theconversation.com/respons-milenial-jawa-di-tengah-kekhawatiran-kepunahan-bahasa-jawa-krama-106089>
- Rahayu, M., & Hidayat, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Khalifah. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.46306/jas.v2i1.25>
- Rahmawati, I. (2022). Sratgei Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengembangan Bahasa Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 4(April), 489–501.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Alfabeta*.
- Riswandi, F. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Pengembangan Model Permainan Sirkuit Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 66–78. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.10233>
- Salamah, U. (2024). Pilihan Bahasa Pada Masyarakat Suku Jawa Di Daerah Transmigran Kecamatan Kurangi Tanah Bumbu (the Choice of Language in Javanese Communities in the Transmigrant Area of Kurangi Tanah Bumbu Sub-District). *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 14(1), 49.

<https://doi.org/10.20527/jbsp.v14i1.15406>

Salma Octavia, S., & Nurlatifah, L. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Budaya Lokal Jawa dan Sunda sebagai Bahan Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*.

Satria, F., Aditra, H., Wibowo, M. D. A., Luthfiansyah, H., Suryani, M., & Paulus, E. (2017). EFL learning media for early childhood through speech recognition application. *Proceeding 2017 3rd International Conference on Science in Information Technology Theory and Application*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICCSITech.2017.8257177>

*Sejarah Pemerintahan: Daerah Istimewa Yogyakarta*. (2017). Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Siregar, R., & Fatimah, S. (2023). Dinamika Desentralisasi Asimetris Di Daerah Istimewa Yogyakarta: Kajian Kebijakan Dan Implikasinya Dalam Sistem Ketatanegaraan Indonesia. *Jurnal Tapis : Teropong Aspirasi Politik Islam*, 19(2), 64–79.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Supriatna, A. D., Tresnawati, D., Fatimah, D. D. S., & Rahayu, R. E. G. (2020). Development of Multi-Media Based Learning Media for Early Childhood Education using the MDLC Method. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 4190–4192.

Tri wahyuningsih, T., Siti Zuliyah, Nurul Satria Abdi, & Dikdik Baehaqi Arif. (2023). Penguatan Kearifan Lokal Daerah Istimewa Yogyakarta: Kajian Perdais DIY No. 3 Tahun 2017 Tentang Pemeliharaan dan Pengembangan Kebudayaan. *Jurnal Civic Hukum*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.22219/jch.v8i1.24800>

Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>

Wulandari, N., Haifaturrahmah, Muhdar, S., Sari, N., Mariyati, Y., & Saddam. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 88–98. <https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.50>

Wulandari, T. (2023). Badan Bahasa: Ada Kemunduran Penutur Bahasa Jawa, Bagaimana agar Tak Punah? *DetikEdu*. <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-6625656/badan-bahasa-ada-kemunduran-penutur-bahasa-jawa-bagaimana-agar-tak-punah>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.