

Development of Interactive Multimedia Pacelathon to Strengthen Javanese Language Literacy Skills

Jihan Herawati Ananda Putri¹, Suttriso², Nurul Mahruzah Yulia³

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro^{1,2,3}

*E-mail: putrijihan099@gmail.com

Abstract

This research was conducted in response to the low literacy skills in reading and writing the Javanese language among elementary school students, particularly in the use of unggah-ungguh basa (levels of politeness in Javanese speech). Many students at MI Islamiyah Ngrejeng still struggle to use krama (formal Javanese) in daily communication. The aim of this study is to develop an interactive multimedia product called Pacelathon and to analyze its development process, results, and effectiveness in strengthening students' Javanese literacy. This study employed the Research and Development (R\&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The multimedia developed integrates animated videos, Wordwall quizzes, and audio narration in Javanese accents. Expert validation results showed a high level of feasibility: 92.5% from media and language experts and 90% from subject matter experts. The effectiveness test revealed an increase in students' average scores from 79% (pre-test) to 86% (post-test), with an N-Gain score of 0.33, which falls into the moderate category. These findings indicate that the Pacelathon interactive multimedia is both feasible and moderately effective in improving students' literacy in the Javanese language, and it can serve as a meaningful learning tool to preserve local culture through education.

Keywords: Javanese Language, Literacy, Interactive Multimedia, Pacelathon.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai filosofis, etika, dan estetika tinggi. Sebagai media komunikasi masyarakat Jawa, bahasa ini tidak hanya menyampaikan makna harfiah, tetapi juga memuat tata nilai sosial seperti penghormatan terhadap yang lebih tua dan kepekaan terhadap norma sopan santun. Dalam penggunaannya, bahasa Jawa mengenal tingkatan tutur, yakni *ngoko*, *madya*, dan *krama*, yang disesuaikan dengan status sosial dan kedekatan antarpenutur (Sudaryanto, 2015).

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Jawa, khususnya tingkat krama, mulai tersingkirkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Jawa *ngoko*, bahkan dalam konteks formal atau ketika berinteraksi dengan guru dan orang tua. Kondisi ini ditemukan pula di MI Islamiyah Ngrejeng, di mana peserta didik kurang memahami dan menggunakan *unggah-ungguh basa* secara tepat dalam komunikasi sehari-hari (Rahmayanti, 2021).

Rendahnya penggunaan bahasa Jawa krama pada peserta didik berkaitan dengan lemahnya literasi baca-tulis mereka terhadap bahasa daerah tersebut. Sebagian besar siswa tidak memahami struktur kalimat, kosakata, serta konteks penggunaan tingkat tutur dalam bahasa Jawa. Hal ini

diperparah oleh minimnya sumber belajar yang mampu menjembatani pemahaman siswa secara visual, auditori, dan interaktif. Mayoritas guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, tanpa bantuan media pembelajaran berbasis teknologi (Daryanto, 2010).

Di era digital, pendekatan pembelajaran harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Salah satu strategi inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Multimedia tidak hanya menyampaikan informasi dalam bentuk teks, tetapi juga menyajikan elemen visual, audio, video, dan animasi yang saling terintegrasi, sehingga mampu membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Munir, 2015). Model pembelajaran seperti ini mampu meningkatkan

Dalam konteks percakapan menjadi materi yang sangat relevan. *Pacelathon* merupakan bentuk dialog yang secara alami mengajarkan siswa tentang konteks, pemilihan kata, intonasi, serta sikap berbicara yang sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis *pa* tepat dalam membentuk keterampilan berbahasa Jawa secara

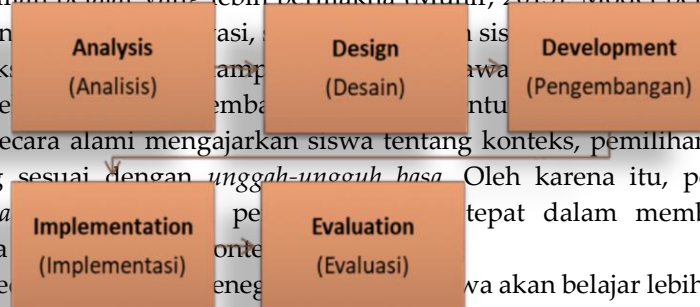
Teori multimedia akan belajar lebih efektif jika informasi disampaikan dalam bentuk kata dan gambar secara bersamaan, dibandingkan hanya menggunakan teks saja. Hal ini didukung oleh pendekatan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa proses belajar akan optimal jika siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial (Mayer, 2009; Vygotsky, 1978). Maka, pembelajaran bahasa Jawa melalui multimedia interaktif yang dirancang secara kontekstual dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam belajar.

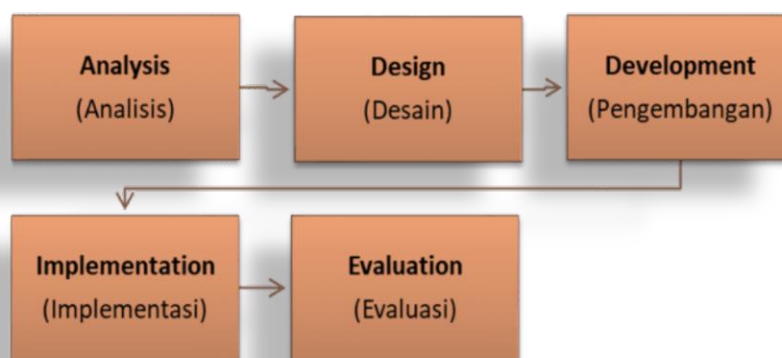
Salah satu fokus utama dalam pengembangan media ini adalah penguatan literasi dasar, khususnya literasi baca-tulis. Menurut peta jalan literasi nasional, literasi baca-tulis merupakan fondasi utama bagi semua bentuk pembelajaran dan pengembangan karakter siswa. Dengan kemampuan membaca dan menulis yang baik, siswa akan lebih mudah memahami struktur dan makna bahasa, termasuk dalam bahasa daerah seperti bahasa Jawa (Kemendikbud, 2021). Literasi juga berfungsi sebagai alat untuk melestarikan kearifan lokal melalui pemahaman dan praktik bahasa ibu yang benar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas multimedia interaktif *Pacelathon* dalam pembelajaran bahasa Jawa di MI Islamiyah Ngrejeng. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menjawab tantangan rendahnya kemampuan literasi berbahasa Jawa siswa melalui pendekatan yang inovatif, kontekstual, dan berbasis teknologi lokal. Dengan menggabungkan aspek kebudayaan dan teknologi pendidikan, diharapkan multimedia ini mampu membangkitkan kembali minat siswa terhadap bahasa daerah serta meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca, memahami, dan menggunakan bahasa Jawa secara tepat dan sopan (Maesyaroh & Insani, 2023).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memberikan langkah sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan (Munir, 2015). Adapun bagannya sebagai berikut:





Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Islamiyah Ngrejeng. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan instrumen lembar validasi. Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil dan besar. Efektivitas produk diuji menggunakan rumus N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif untuk hasil validasi dan tes, serta kualitatif deskriptif untuk data observasi dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif *Pacelathon* yang bertujuan untuk menguatkan kemampuan literasi bahasa Jawa pada siswa kelas IV MI Islamiyah Ngrejeng. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* yang berisi materi *unggah-ungguh basa*, video animasi percakapan (*pacelathon*), narasi berlogat Jawa, dan kuis interaktif berbasis *Wordwall* yang dapat diakses melalui *QR Code*. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan model ADDIE sebagai berikut:

a. Tahap Analysis

Analisis dilakukan melalui observasi kelas, wawancara guru, dan studi dokumen pembelajaran. Ditemukan beberapa permasalahan utama yaitu rendahnya kemampuan peserta didik dalam menggunakan unggah-ungguh basa, terutama krama inggil. Materi yang disampaikan hanya berupa hafalan kosa kata, tanpa latihan konteks sosial, media pembelajaran masih konvensional (papan tulis dan buku paket) dan belum menarik minat belajar dan guru kesulitan menyediakan bahan ajar digital yang sesuai dengan budaya lokal. Permasalahan ini memperkuat urgensi penggunaan media berbasis multimedia interaktif, sebagaimana dinyatakan oleh Nurfadhilah (2022) bahwa pendekatan berbasis budaya dan digital secara simultan mampu meningkatkan hasil belajar serta pelestarian budaya.

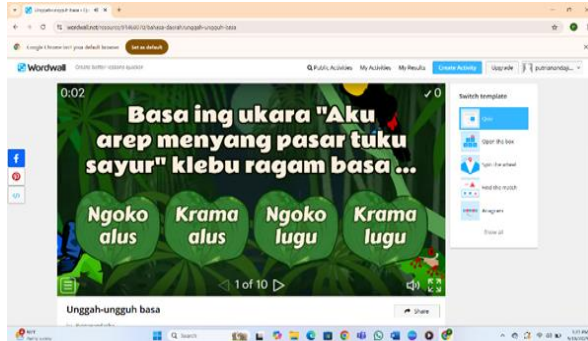
b. Tahap Design

Perancangan multimedia dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa MI dan kurikulum merdeka. Spesifikasi media: 1) Video animasi *Pacelathon* dengan tiga skenario kontekstual: rumah, sekolah, dan Masyarakat, 2) Narasi berlogat Jawa dan visual ilustratif kultural (baju adat, gestur sopan, suasana lokal), 3) Kuis *Wordwall* dengan 10 soal tiap sesi, yang mengukur pemahaman unggah-ungguh basa, 4) Desain menggunakan *Canva* dengan format horizontal, dan evaluasi diintegrasikan dalam *QR Code*. Desain ini selaras dengan prinsip Mayer (2017), bahwa penyajian visual dan verbal secara simultan mempercepat transfer informasi dan meningkatkan retensi.

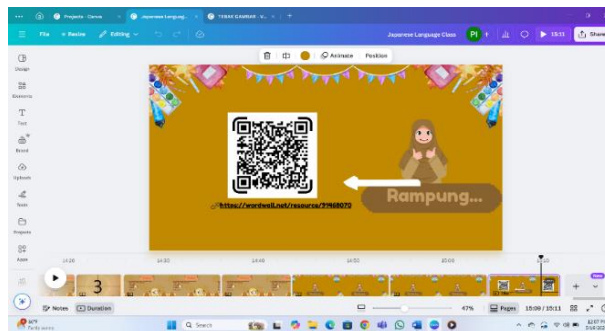
c. Tahap Development

Tahap pengembangan ini mencakup pada tahapan:

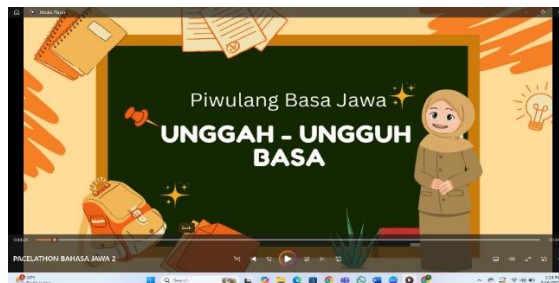
- 1) Pembuatan video melalui *Canva* (fitur animasi), serta kuis *Wordwall* yang dapat diakses melalui QR Code.



Gambar 1. kuis *Wordwall*



Gambar 2. code QR



Gambar 3. Tampilan Multimedia Interaktif

- 2) Validasi produk: Ahli materi: mengkaji kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran Bahasa Jawa dengan hasil: 90% (sangat layak). Ahli media: mengevaluasi antarmuka, navigasi, dan kejelasan instruksi dengan hasil: 92,5%. Ahli bahasa: menelaah kesesuaian bahasa Jawa krama dan ngoko serta struktur unggah-ungguh dengan hasil: 92,5%. Revisi dilakukan berdasarkan masukan: menambahkan subtitle pada video, memperjelas ilustrasi karakter, dan menyesuaikan intonasi narator.

d. Tahap Implementation

Uji coba dilakukan pada dua kelompok: 1) Kelompok kecil (5 siswa) digunakan untuk melihat reaksi awal dan kemudahan penggunaan. rata-rata pretest: 79%, posttest: 86% bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan minat belajar dan partisipasi aktif. 2) Kelompok besar (20 siswa) memperoleh hasil pretest: 77%, posttest: 85%.

- 1) Angket respon siswa menunjukkan 95% bahwa siswa merasa media menyenangkan, membantu memahami krama, dan mudah digunakan. Media berperan tidak hanya sebagai

alat bantu, tetapi sebagai pusat pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis konteks nyata.

e. Tahap Evaluation

Rata-rata nilai N-Gain: 0,33 yang termasuk kategori “sedang” menurut klasifikasi Hake (1999). Hal ini menunjukkan media “cukup efektif” dalam meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Jawa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Pacelathon* memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya dalam aspek literasi baca-tulis. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi para ahli yang menyatakan bahwa media memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan visual, bahasa, dan interaktivitas.

Peningkatan hasil belajar dari pre-test ke post-test juga mengindikasikan bahwa penggunaan media berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi unggah-ungguh basa. Nilai rata-rata yang meningkat dan skor N-Gain sebesar 0,33 memperkuat kesimpulan bahwa media ini “cukup efektif”. Skor ini termasuk dalam kategori sedang menurut klasifikasi Hake, yang berarti media mampu mendorong peningkatan pemahaman, meskipun belum secara optimal.

Secara teoritis, temuan ini selaras dengan teori Richard E. Mayer tentang pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara lebih efektif dibandingkan penyajian satu elemen saja (Mayer, 2009). Siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan secara visual dan verbal secara bersamaan.

Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan teori Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat budaya dalam pembelajaran. Dalam hal ini, media *Pacelathon* menjadi alat budaya yang memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui simulasi percakapan berbahasa Jawa secara kontekstual.

Jika dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya seperti PowerPoint atau video pasif, *Pacelathon* memberikan keunggulan dalam hal interaktivitas dan keterlibatan emosional siswa. Penggunaan kuis *Wordwall* dan ilustrasi budaya lokal membuat siswa tidak hanya memahami isi, tetapi juga merasa terhubung secara personal dengan konten pembelajaran.

Secara umum, multimedia ini dapat menjadi media alternatif yang menyenangkan, edukatif, dan kontekstual dalam pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa. Penekanan pada literasi dasar khususnya kemampuan membaca dan memahami bahasa krama berkontribusi pada pelestarian budaya dan penguatan karakter siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Pacelathon* yang dikembangkan terbukti mampu menguatkan kemampuan literasi baca-tulis Bahasa Jawa pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Ngrejeng. Proses pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yang menghasilkan produk multimedia berbasis *Canva* dan *Wordwall* dalam bentuk video animasi, kuis interaktif, serta narasi berlogat Jawa. Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 90% oleh ahli materi, dan 92,5% oleh ahli media dan bahasa. Pengujian efektivitas melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 79% menjadi 86%. Perhitungan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,33 tergolong dalam kategori sedang, yang berarti penggunaan multimedia interaktif ini cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Jawa. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif *Pacelathon* tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya kemampuan literasi Bahasa Jawa, khususnya *unggah-ungguh basa*, namun juga mendorong peserta didik untuk lebih

aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Produk ini juga mendukung pelestarian budaya dan bahasa daerah di tengah arus digitalisasi dan globalisasi.

Daftar Rujukan

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauziah, N. (2023). Media Bahasa Jawa untuk Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal PGPAUD*, 9(1), 88–95.
- Fauziah, N. (2023). Pengembangan Media Interaktif Bahasa Jawa untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Daerah Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, 12(1), 45–53.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1982). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan.
- Maesyaroh & Insani. (2023). Multimedia Interaktif Powtoon Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, 12(1), 45–53.
- Maesyaroh, & Insani, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 89–97.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2017). *Multimedia Learning: Second Edition*. Cambridge University Press.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfadhilah, S. (2022). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 11–18.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahmayanti, D. (2021). Implementasi Pembelajaran Materi Unggah-Ungguh Basa Jawa dalam Kemampuan Berbicara Sopan Santun Peserta Didik Kelas IV di MIMA 35 Nurul Ulum Ambulu TP 2021. *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, 11(1), 24–30.
- Vygotsky dalam Maesyaroh & Insani. (2023). *Teori Perkembangan Sosial*.