



Pengembangan Video Animasi Interaktif *Punakawan* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Jawa Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Ayunda Norfadilah, M.Tsaqibul Fikri, Ahmad Farid Utsman

Received: 29 10 2025 / Accepted: 12 11 2025 / Published online: 20 12 2025
© 2025 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi interaktif berbasis aplikasi Canva bertema Punakawan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa halus bagi anak usia 4–5 tahun di RA Islamiyah Ngampal, Sumberrejo, Bojonegoro. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa Jawa halus, serta perlunya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan terdiri dari dua versi video, yaitu “*Sejarah lan Asal Usul Punakawan*” dan “*Panca Indra*”, yang memadukan unsur edukasi, budaya lokal, dan nilai moral melalui tokoh-tokoh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 90% dan ahli media 92,5%, keduanya dalam kategori “Sangat Layak”. Video animasi interaktif ini dinilai efektif dengan adanya kenaikan skor dari sebelumnya dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan menyimak, dan penguasaan kosakata bahasa Jawa halus pada anak usia dini. Dengan demikian, media ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

Kata kunci: video animasi interaktif, Punakawan, bahasa Jawa halus, anak usia dini, Canva

Abstract This study aims to develop an interactive animated video based on the Canva application featuring the theme of Punakawan as a learning medium for Javanese *krama alus* (polite) language for children aged 4–5 years at RA Islamiyah Ngampal, Sumberrejo, Bojonegoro. The background of this research is the low ability of children to understand and use Javanese *krama alus*, as well as the need for engaging and contextual learning media. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed product consists of two video versions, namely “*Sejarah lan Asal Usul Punakawan*” (History and Origins of Punakawan) and “*Panca Indra*” (The Five Senses), combining educational content, local culture, and moral values through the characters Semar, Gareng, Petruk, and Bagong. The results of expert validation obtained a score of 90% for material experts and 92.5% for media experts, both falling into the “Highly Feasible” category. This interactive animated video is considered effective in increasing learning motivation, listening skills, and mastery of *krama alus* vocabulary in early childhood. Therefore, this medium can serve as an innovative learning tool while supporting the preservation of local culture.

Keywords: interactive animated video, Punakawan, Javanese *krama alus* language, early childhood, Canva

Pendahuluan (Introduction)

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Salah satu fase penting dalam pendidikan adalah masa anak usia dini, yang sering disebut sebagai *Golden Age*, yaitu periode ketika perkembangan otak anak mencapai sekitar 80% dari kapasitasnya. Pada masa ini terjadi perkembangan pesat dalam aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, seni, dan kemandirian (Suyadi, 2010). Oleh karena itu, stimulasi pendidikan yang tepat sejak usia dini sangat menentukan kualitas perkembangan anak di tahap berikutnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik unik yang memerlukan pendekatan pendidikan khusus agar setiap potensi dapat berkembang optimal. Salah satu aspek perkembangan yang memegang peranan penting adalah kemampuan berbahasa, karena bahasa berfungsi sebagai alat berpikir, sarana komunikasi, serta media untuk membangun interaksi sosial (Suhartono, 2005). Dalam konteks lokal, pengenalan bahasa daerah sejak dini, khususnya bahasa Jawa halus, berperan penting dalam membentuk karakter, menanamkan nilai kesopanan, dan melestarikan budaya daerah (Fikri et al., 2023). Penerapan bahasa Jawa halus sejak usia dini dapat membantu anak menempatkan diri secara tepat dalam berbagai situasi sosial, serta mencegah tergerusnya penggunaan bahasa daerah oleh bahasa Indonesia secara dominan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat anak dalam mempelajari bahasa Jawa halus cenderung rendah. Faktor internal seperti kurangnya motivasi, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang monoton dan minimnya media interaktif, menyebabkan keterampilan menyimak dan berbicara anak belum optimal (Kemendikbud, 2020). Guru sering kali masih menggunakan media konvensional, seperti gambar statis atau papan tulis, yang kurang menarik perhatian anak usia dini. Padahal, menurut Dhieni (2008), perkembangan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui pengalaman komunikasi yang kaya, didukung media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual.

Salah satu solusi inovatif adalah penggunaan media video animasi interaktif yang dirancang dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva merupakan perangkat lunak berbasis internet yang menyediakan berbagai fitur desain visual, termasuk pembuatan animasi dengan karakter, warna, suara, dan latar musik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Pratiwi & Utsman, 2022). Video animasi interaktif dinilai mampu menarik perhatian anak, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mempermudah pemahaman materi yang disampaikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa halus.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi interaktif bertema Punakawan berbahasa Jawa halus, yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa halus pada anak usia 4–5 tahun di RA Islamiyah Ngampal Sumberrejo, Bojonegoro. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif, menarik, serta relevan dengan konteks budaya lokal.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun di RA Islamiyah Ngampal Sumberrejo, Bojonegoro, yang terlibat dalam uji coba media video animasi interaktif berbasis tokoh Punakawan berbahasa Jawa halus. Uji coba dilakukan

dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang melibatkan enam anak untuk melihat respons awal dan keterlibatan pembelajaran, serta uji lapangan dengan 15 anak untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa halus.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar penilaian kelayakan media yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan guru PAUD, serta lembar observasi yang diisi oleh guru untuk menilai keterlibatan, antusiasme, dan kemampuan anak dalam menyimak serta menirukan kosakata bahasa Jawa halus. Selain itu, dokumentasi kegiatan digunakan untuk mendukung data observasi, dan wawancara singkat dengan guru dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan terkait penggunaan media. Instrumen penilaian menggunakan skala Likert dengan empat tingkat penilaian, meliputi aspek kesesuaian materi, tampilan visual, bahasa, interaktivitas, dan daya tarik.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dan persentase kelayakan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan mulai dari “sangat tidak layak” hingga “sangat layak”. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator dianalisis secara deskriptif untuk memberikan masukan dalam perbaikan media. Proses ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa halus pada anak usia dini.

Gambar 1. (Figure 1.) Memunculkan Style dalam Template Jurnal

Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video animasi interaktif berbasis aplikasi Canva dengan tema Punakawan untuk pembelajaran bahasa Jawa halus pada anak usia 4–5 tahun. Video ini dikembangkan dalam dua versi sesuai kebutuhan pembelajaran di RA Islamiyah Ngampal Sumberrejo Bojonegoro.

Versi pertama berjudul “*Sejarah Ian Asal Usul Punakawan*”, dibuka dengan visual panggung merah cerah dan judul berbahasa Jawa halus. Materi dimulai dengan penjelasan arti kata “Punakawan” beserta makna filosofisnya sebagai sahabat yang memberi nasihat, disertai latar bergaya gulungan kertas kuno. Disampaikan pula fakta bahwa Punakawan adalah tokoh asli budaya Jawa, bukan dari kisah India. Tokoh Semar diperkenalkan sebagai figur bijak, diikuti Gareng, Petruk, dan Bagong yang memiliki karakter khas masing-masing. Adegan dalam wayang kulit menegaskan nilai moral seperti kejujuran, kesederhanaan, dan keberanian. Video ditutup dengan keempat tokoh Punakawan yang menyampaikan pesan moral menggunakan bahasa Jawa halus secara sederhana dan menyenangkan.

Versi kedua berfokus pada tema pembelajaran “Diriku” dan “Panca Indra”. Video diawali salam pembuka dan perkenalan tokoh Punakawan, dilanjutkan penjelasan pancaindra dalam bahasa Jawa halus. Semar membahas mata (*mripat*), Gareng memperkenalkan telinga (*kuping*), Petruk menjelaskan hidung (*irung*), dan Bagong membahas lidah (*ilat*). Setiap materi dilengkapi visual warna-warni, ilustrasi yang jelas, dan *dubbing* menarik, sehingga membantu anak memahami fungsi pancaindra sekaligus memperkaya kosakata bahasa Jawa halus.

Tabel 1. Hasil Validitas Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Indikator | Skor (1-4) |
|----|-----------------------------|--|------------|
| 1 | Kesesuaian materi | Materi sesuai dengan tujuan dan pelajaran keterampilan berbahasa Jawa halus | 3 |
| 2 | Kesesuaian dengan usia anak | Materi sesuai perkembangan dan karakteristik anak usia 4–5 tahun | 3 |
| 3 | Ketepatan Bahasa | Bahasa yang digunakan sesuai struktur Bahasa Jawa halus yang benar | 2 |
| 4 | Kejelasan Penyampaian | Materi disampaikan runut dan mudah dipahami | 4 |
| 5 | Kelengkapan materi | Mencakup unsur-unsur dari Bahasa Jawa halus secara lengkap | 3 |
| 6 | Nilai budaya | Materi mencerminkan nilai-nilai budaya yang positif | 3 |
| 7 | Keterkaitan dengan anak | Isi materi relevan dengan pengalaman sehari-hari anak | 3 |
| 8 | Nilai karakter | Materi mengandung pesan moral dan nilai karakter non aspek penilaian indikator | 3 |
| 9 | Kompetensi dasar PAUD | Mendukung capaian kompetensi pembelajaran anak usia dini | 3 |

Tabel 2. Hasil Validitas Ahli Media

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator Penilaian | Skor Maksimal | Skor Diperoleh |
|---------------------------------|-------------------------|--|---------------------|----------------|
| 1 | Tampilan Visual | Warna, font, tata letak teks dan gambar sesuai untuk anak usia dini | 5 | 5 |
| 2 | | Animasi berjalan dengan baik dan menarik | 5 | 4 |
| 3 | Audio dan Efek Suara | Suara dubbing jelas dan sesuai karakter tokoh | 5 | 5 |
| 4 | | Backsound mendukung suasana belajar yang menyenangkan | 5 | 4 |
| 5 | Alur dan Interaktivitas | Alur cerita runtut dan mudah diikuti oleh anak | 5 | 5 |
| 6 | | Terdapat kesinambungan antar bagian/slide | 5 | 5 |
| 7 | Kesesuaian Usia Dini | Tampilan visual dan narasi sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun | 5 | 5 |
| Jumlah Skor | | | 35 | 33 |
| Persentase Kelayakan (%) | | | 94,30% | |
| Kategori | | | Sangat Layak | |

Pembahasan (Discussion)

Hasil pengembangan video animasi interaktif berbasis aplikasi Canva dengan tema Punakawan menunjukkan bahwa media ini mampu memenuhi tujuan penelitian, yaitu meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa halus pada anak usia 4-5 tahun. Produk dikemas dalam dua versi, yaitu “Sejarah lan Asal Usul Punakawan” dan “Panca Indra”, yang masing-masing memadukan unsur edukasi dan budaya lokal.

Validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 90%, menunjukkan bahwa konten sudah sangat sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Materi disusun secara kontekstual, menggunakan bahasa Jawa halus yang santun, serta menyisipkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, kesederhanaan, dan kepedulian. Hal ini sejalan dengan pendapat Suhartno (2015) bahwa bahasa berperan sebagai sarana berpikir, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang dapat membentuk karakter anak.

Validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,5%, menandakan bahwa desain visual, interaktivitas, dan kesesuaian media sangat mendukung proses pembelajaran. Tampilan yang penuh warna, ilustrasi yang menarik, *dubbing* yang sesuai, dan penggunaan karakter Punakawan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) menjelaskan bahwa integrasi visual, audio, dan teks dapat meningkatkan fokus, pemahaman, dan retensi informasi pada anak.

Penggunaan tokoh Punakawan sebagai media pembelajaran terbukti relevan karena selain mengenalkan bahasa Jawa halus, anak juga mendapatkan pemahaman mengenai budaya lokal. Menurut Fikri et al. (2023), pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pola pikir logis, simbolik, dan kognitif anak melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini tercermin dalam kedua versi video, di mana anak tidak hanya belajar kosakata bahasa Jawa halus, tetapi juga mengenal karakter bijak, jenaka, dan jujur yang dapat menjadi teladan.

Dengan demikian, produk ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan pembentukan karakter anak usia dini. Hasil penelitian ini menguatkan bahwa media interaktif yang dikembangkan sesuai konteks budaya dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan bahasa, dan nilai-nilai karakter anak.

Simpulan dan Saran (Conclusion and Recommendation)

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif berbasis aplikasi Canva dengan tema Punakawan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa halus untuk anak usia 4–5 tahun. Produk yang dikembangkan dalam dua versi, yaitu "*Sejarah lan Asal Usul Punakawan*" dan "*Panca Indra*", berhasil memadukan unsur edukasi, budaya lokal, dan nilai moral secara menarik serta mudah dipahami oleh anak usia dini. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dan hasil validasi ahli media sebesar 92,5%, yang keduanya berada pada kategori "Sangat Layak". Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kosakata bahasa Jawa halus, serta memperkenalkan nilai-nilai karakter dan budaya kepada anak.

Saran penggunaan video animasi interaktif ini disarankan untuk terus dikembangkan dengan variasi tema pembelajaran yang lebih beragam, sehingga anak dapat belajar bahasa Jawa halus dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Pendidik dapat memanfaatkan media ini sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar, baik di kelas maupun di rumah, dengan pendampingan agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara optimal. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media sejenis dengan fitur interaktif yang lebih kaya, misalnya kuis atau permainan edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan anak secara langsung. Penggunaan tokoh budaya lokal seperti Punakawan juga dapat diperluas pada pembelajaran bahasa daerah lainnya guna mendukung pelestarian budaya di tengah perkembangan teknologi.

Daftar Rujukan (References)

- Depdikbud. (2013). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 SMP, MTs Ilmu Alam* (pp. 1–366). Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.
- Dhieni, N. (2008). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fikri, M., Aisyah, S., & Nugraha, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 145–156. <https://doi.org/10.xxxx/jpaud.v7i2.xxxx>
- Hamm, R. W. (1985). *A systematic evaluation of an environmental investigation course* (Doctoral dissertation, Georgia State University). ERIC Document Reproduction Service No. ED-256-622.
- Kemendikbud. (2020). *Data penggunaan bahasa daerah di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Pratiwi, E., & Utsman, A. F. (2022). Perencanaan pembelajaran anak usia dini: Teori dan praktik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(3), 230–240. <https://doi.org/10.xxxx/jpaud.v11i3.xxxx>
- Provus, M. (1969). *The discrepancy evaluation models: An approach to local program improvement and development*. Pittsburgh Public School.
- Raharja, J. T., & Retnowati, T. H. (2013). Evaluasi pelaksanaan pembelajaran seni budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur, NTB. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 17(2), 287–258.
- Rustaman, N. Y. (2010). Kemampuan dasar bekerja ilmiah dalam pendidikan sains dan asesmenya. Universitas Indonesia. http://file.upi.edu/direktori/sps/prodi.pendidikan_ipa/195012311979032_nuryani_rustaman/kdbi_dalamdiksainsfinal.pdf
- Scriven, M. (1967). The methodology of evaluation. In R. W. Tyler, R. M. Gagne, & M. Scriven (Eds.), *Perspectives of curriculum evaluation* (pp. 39–83). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R. E. (1967). Forward technology for the evaluation of educational programs. In R. W. Tyler, R. M. Gagne, & M. Scriven (Eds.), *Perspectives of curriculum evaluation* (pp. 1–12). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R. E. (1967). The countenance of educational evaluation. *Teacher's College Record*, 68(7).
- Stake, R. E. (1977). The countenance of educational evaluation. In A. A. Bellack & H. M. Kliebard (Eds.), *Curriculum and evaluation* (pp. 372–390). Berkeley, CA: McCutchan.
- Stufflebeam, D. L. (1973). Educational evaluation: Theory and practice. In B. R. Worthen & J. R. Sanders (Eds.), *Evaluation as enlightenment for decision making* (pp. 3–5). Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (1984). *Systematic evaluation: A self-instructional guide to theory and practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Suhartono. (2005). *Bahasa sebagai sarana berpikir dan komunikasi anak usia dini*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Suyadi. (2010). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- We Are Social. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>