

---

## Efektivitas Media pembelajaran Video Interaktif terhadap Minat Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Pancasila

Caroline Enrica<sup>1)\*</sup>, Fisabillah Aura<sup>2)</sup>, Shyabila Ivenne Liselya Nugraheni<sup>3)</sup>, Karina Damayanti<sup>4)</sup>, Novia Fitrianti<sup>5)</sup>, Galih Mahardika Christian Putra<sup>6)</sup>

<sup>123456)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Email : [carolineenrica5@students.unnes.ac.id](mailto:carolineenrica5@students.unnes.ac.id)  
[Fisabillahaura113@students.unnes.ac.id](mailto:Fisabillahaura113@students.unnes.ac.id)  
[Shyabilaivenne@students.unnes.ac.id](mailto:Shyabilaivenne@students.unnes.ac.id)  
[karinadamayanti05@students.unnes.ac.id](mailto:karinadamayanti05@students.unnes.ac.id)  
[noviafitrianti@students.unnes.ac.id](mailto:noviafitrianti@students.unnes.ac.id)  
[galihputra@mail.unnes.ac.id](mailto:galihputra@mail.unnes.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar Bahasa Jawa, khususnya materi tembang macapat, pada siswa kelas V SD Pancasila. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan hasil belajar siswa, meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan sarana prasarana (laptop dan LCD) serta kurangnya panduan penggunaan teknologi bagi guru. Guru mengatasi kesulitan siswa dalam memahami Bahasa Jawa dengan memanfaatkan sumber digital seperti Google. Studi ini juga mengidentifikasi bahwa media berbasis teknologi, seperti animasi 3D dan aplikasi interaktif, dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran. Simpulan penelitian ini adalah bahwa video interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Jawa, namun diperlukan dukungan sarana yang memadai dan pelatihan guru untuk optimalisasi penerapannya. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan peningkatan fasilitas sekolah dan pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran yang lebih efektif.

**Kata kunci:** media pembelajaran, video interaktif, Bahasa Jawa, sekolah dasar, hasil belajar

### Abstract

This study aims to apply the application of interactive video learning media in improving understanding and interest in learning Javanese, especially macapat song material, in grade V students of Pancasila Elementary School. The research method uses a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews with the principal and teachers, and evaluation of learning outcomes. The results of the study indicate that the use of interactive videos can increase enthusiasm, activeness, and student learning outcomes, although there are obstacles such as limited facilities (laptops and LCDs) and the lack of technology usage guidelines for teachers. Teachers overcome students' difficulties in understanding Javanese by utilizing digital sources such as Google. This study also identified that technology-based media, such as 3D animation and interactive applications, can be effective solutions in learning. The conclusion of this study is that interactive videos have a positive impact on learning Javanese, but adequate support facilities and teacher training are needed to optimize their implementation. Therefore, this study recommends improving school facilities and developing teacher competencies in utilizing digital media for more effective learning.

**Keywords:** learning media, interactive video, Javanese, elementary school, learning outcomes

---

## PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar (SD), bahasa Jawa sangat penting untuk mempertahankan budaya dan membangun identitas lokal generasi muda. Pembelajaran Bahasa Jawa di Kurikulum Merdeka harus lebih kontekstual, bermakna, dan

menyenangkan agar siswa lebih terlibat secara aktif (Syafira *et al.*, 2024). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Pancasila masih didominasi dengan metode konvensional, seperti ceramah dan buku teks, tanpa memanfaatkan media digital dengan baik.

Namun, apa yang terjadi di SD Pancasila menunjukkan bahwa metode pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V masih cenderung tradisional. Sementara guru hanya menggunakan ceramah dan buku teks, media digital masih sangat terbatas. Ini sejalan dengan temuan (Widihastuti *et al.*, 2024), yang menyatakan bahwa guru masih mengalami kendala dalam penggunaan media berbasis teknologi karena minimnya pelatihan dan fasilitas pendukung di sekolah dasar. Metode pembelajaran yang monoton juga cenderung membuat minat siswa terhadap pelajaran rendah.

Metode pembelajaran yang monoton cenderung menyebabkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Jawa. Sebaliknya, studi yang dilakukan oleh (Novela *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya lokal dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa, terutama ketika materi disajikan dengan cara yang interaktif dan visual. Media yang mengangkat konten lokal, seperti cerita rakyat dan wayang, dinilai efektif dalam membangun kedekatan emosional siswa terhadap materi pembelajaran (Sari *et al.*, 2024).

Hasil observasi dan wawancara di SD Pancasila menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa kelas V masih menghadapi berbagai tantangan. Guru cenderung masih bergantung pada media konvensional, seperti buku teks, dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media digital secara optimal. Keterbatasan sarana, seperti ketersediaan LCD dan perangkat pendukung lainnya, turut menjadi kendala yang menghambat penggunaan video pembelajaran secara rutin. Akibatnya, sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang tertarik saat proses belajar berlangsung. Namun, setelah menerapkan video animasi dan cerita rakyat dalam pembelajaran, minat dan pemahaman siswa pun menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, Jazeri, dan Maunah., 2021) menemukan bahwa membuat multimedia interaktif yang didasarkan pada permainan dakon tradisional secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa siswa di kelas IV SD. Ini memperkuat gagasan bahwa pendekatan pembelajaran kreatif yang berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

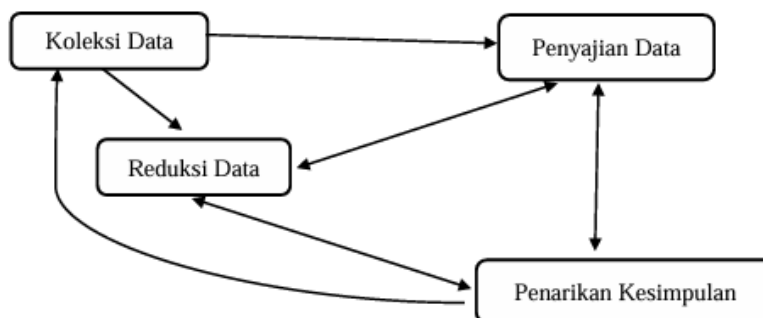
Berdasarkan latar belakang tersebut, mini riset ini bertujuan mengukur seberapa efektif media pembelajaran berbasis video interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Pancasila pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Fokus penelitian tertuju pada pemanfaatan video interaktif yang memuat tembang macapat dengan visual menarik, bahasa sederhana, dan didukung dengan evaluasi melalui LKPD. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran muatan lokal yang lebih inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran berbasis video interaktif semakin banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar. Media ini dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan komunikatif, sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Namun demikian, dalam implementasinya di kelas V SD Pancasila, efektivitas penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melihat pemahaman tentang perilaku manusia dalam suatu konteks tertentu. (Sidiq & Choiri, 2019:15) Penelitian ini akan berfokus pada penilaian efektivitas media pembelajaran materi Bahasa Jawa di sekolah dasar (SD). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan wawasan tentang tantangan motivasi dan hasil pembelajaran siswa. Subjek studi terdiri dari siswa dari Kelas V di Sekolah Dasar Pancasila.

Teknik pengumpulan data kualitatif melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang lebih terbuka terhadap interpretasi. (Niam *et al.*, 2021:14) Observasi ini dilakukan untuk secara langsung mengamati penggunaan media belajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Wawancara akan dilakukan dengan guru dan pemimpin sekolah untuk mengeksplorasi informasi tentang perencanaan, implementasi dan evaluasi penggunaan media belajar. Sementara itu, dokumen tersebut mencakup kumpulan materi pendidikan, rencana studi, dan catatan penilaian siswa untuk kegiatan analisis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar analisis dokumen. Instrumen tersebut dirancang berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.



**Gambar 1. Bagan metode pelaksanaan penelitian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai analisis penerapan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran bahasa Jawa di SD Pancasila. Hasil kegiatan observasi pembelajaran diperoleh bahwa kelas V SD Pancasila sudah menerapkan media video dalam pembelajaran. Data observasi ini didukung dengan adanya kegiatan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas V SD Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah diperoleh bahwa penggunaan media berbasis teknologi sudah diterapkan oleh guru di SD Pancasila namun belum maksimal karena keterbatasan sarana sekolah. Pada penggunaan media ini tidak ada panduan atau pedoman khusus untuk menggunakan teknologi saat belajar, namun antara guru saling berbagi informasi mengenai perkembangan media interaktif yang mungkin cocok digunakan untuk siswa.

Hal ini juga disampaikan oleh wali kelas V SD Pancasila bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk materi tembang macapat dalam pembelajaran bahasa Jawa di SD Pancasila. Tantangan utama terletak pada pemahaman siswa terhadap pengucapan dan makna bahasa Jawa, yang diatasi dengan guru mencari penjelasan tambahan melalui Google. Hasilnya, media ini meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta hasil belajar siswa. Sebelumnya, siswa cenderung bosan dan kesulitan memahami materi, namun setelah penggunaan video interaktif, minat dan pemahaman mereka meningkat signifikan. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi akan menunjukkan motivasi, komitmen, dan peningkatan hasil pembelajaran yang lebih baik daripada metode tradisional (Herniyastuti dan Kadir, 2024).

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dapat diketahui hasil mata pelajaran bahasa Jawa materi tembang macapat terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap media yang digunakan oleh guru. Respon siswa dalam penggunaan media menambah semangat dan motivasi belajar siswa. Penerapan media pembelajaran video di sekolah dasar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Saputri dan Silvester, 2024).

Karena fasilitas sekolah yang terbatas, media seperti kartu pintar berbasis video animasi 3D (Amalia & Fatmawati, 2022) dan aplikasi Android yang interaktif menjadi pilihan efektif untuk membantu siswa memahami bahasa Jawa dan memperkaya kosakata mereka. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa belajar dengan video interaktif tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membuat siswa lebih fokus dan bersemangat selama belajar (Afandi & Rachmawati, 2022). Di sisi lain, pelatihan bagi guru sangat penting agar mereka bisa memanfaatkan teknologi ini secara optimal, konsisten, dan sesuai kebutuhan.

Salah satu contohnya adalah pengembangan media wayang interaktif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini dibuat supaya siswa lebih tertarik dan mudah memahami bahasa Jawa, melalui materi yang ditampilkan secara visual dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa media ini benar-benar membantu siswa memahami kosa kata dan tata krama bahasa Jawa yang sebelumnya dianggap sulit. (Apriyani, A., & Sari, A. R. 2022)

Selain itu, penggunaan video animasi interaktif terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media ini menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan gampang dipahami, sehingga siswa jadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, seperti 'Ayo Sinau Wayang Pandhawa,' juga dilakukan untuk pelajaran bahasa Jawa di kelas V-A SD Negeri Pacar. Media ini dinilai layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari para ahli media dan materi, serta mendapatkan respon positif dari siswa. (Ardiani, 2022)

Meskipun fasilitas di sekolah terbatas, penerapan media video interaktif dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan media video interaktif bisa menjadi solusi yang efektif untuk membantu siswa lebih memahami materi dan semakin tertarik belajar. Selain itu, pelatihan untuk guru juga penting agar mereka bisa memanfaatkan teknologi ini dengan maksimal dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD Pancasila, penggunaan media video interaktif memberikan berbagai kelebihan yang dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Media video interaktif ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut guru kelas V di SD Pancasila, media interaktif membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah, dari pengamatan peneliti, dengan media video interaktif siswa juga lebih mudah memahami dan tertarik dengan pembelajaran karena visualisasi dan interaksi yang diberikan membuat konsep-konsep yang awalnya sulit untuk dipahami menjadi mudah. Selain itu, media ini dapat memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengulang materi yang sulit sesuai kebutuhan masing-masing individu. Rahmasari, D., & Syofyan, H. (2023). menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, media dalam pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendorong proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian lain oleh (Firmansah et al., 2020). Menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan elemen gambar, aspek visual, aural, dan tekstual dengan tampilan yang interaktif dan edukatif dikenal sebagai video interaktif.

Disisi lain, pastinya terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapan media video interaktif tersebut. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas dan kepala sekolah SD Pancasila, sarana dan prasarana seperti laptop dan LCD yang digunakan untuk menampilkan video masih belum mencakupi untuk jumlahnya, keterbatasan ini berpotensi menghambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas media tersebut. Dalam penelitian oleh Dwiputri, F. A., Kurniawati, F. N. A., & Febriyanti, N. (2022). Menyatakan bahwa di era saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat, terutama dalam konteks industri 4.0. Oleh karena itu, diperlukan suatu proses pengelolaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran di era ini untuk mengevaluasi pencapaian apakah tujuan pendidikan telah tercapai atau belum. Tujuan pendidikan tersebut dapat dipengaruhi oleh pengelolaan yang baik dalam penyelenggaraan

pendidikan, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran, serta efektivitas pengajaran dan faktor lainnya. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan oleh semua pihak di sekolah, pendidikan harus dipandang sebagai sistem yang sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam proses belajar mengajar semakin berkembang, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar. Media ini dinilai mampu menyajikan materi secara menarik, visual, dan dinamis sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, dalam penerapannya di kelas V SD Pancasila, efektivitas video interaktif tidak terlepas dari sejumlah hambatan dan tantangan. Kendala tersebut berasal dari faktor internal maupun eksternal. Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan penggunaan video interaktif pembelajaran Bahasa Jawa yang ada di SD Pancasila di kelas V ditemukan beberapa hambatan, diantaranya: (a) Kegiatan pembelajaran belum berpihak kepada murid, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan pemilihan metode ceramah dalam pembelajaran; (b) Keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran, kurangnya media ajar terkait dengan pembelajaran Bahasa Jawa yang ada di youtube. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berupaya lebih maksimal dalam mencari dan memilih video pembelajaran Bahasa Jawa yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Dengan demikian, peningkatan sarana prasarana yang memadai sangat diperlukan untuk mendukung penggunaan media video interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Selain itu, pelatihan guru dalam mengoptimalkan media ini juga diperlukan agar proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Pancasila terbukti efektif meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami materi tembang macapat yang sebelumnya dianggap sulit, melalui penyajian visual dan interaktif yang menarik. Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna dibandingkan metode ceramah tradisional. Namun, penerapan media ini masih menghadapi kendala seperti keterbatasan sarana prasarana dan kurangnya panduan khusus bagi guru. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan fasilitas sekolah serta pelatihan bagi guru agar pemanfaatan media video interaktif dapat berjalan maksimal dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan berpihak pada siswa.

## REFERENSI

- Afandi, R., & Rachmawati, A. (2022). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Video Bahasa Jawa untuk Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan*, 14(1).  
<https://ejournal.stkipacitan.ac.id/ojs3/index.php/jppi/article/view/970>
- Amalia, N., & Fatmawati, F. (2022). *Kartu Pintar Berbasis Video Animasi Tiga Dimensi dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jawa*. *Jurnal Magistra*, 34(2).  
<https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/MAGISTRA/article/view/10883>
- Amilia, W. (2022). Peran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dasar kota sawahlunto. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 254.  
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115753>
- Apriyani, A., & Sari, A. R. (2022). Pengaruh Video Animasi Interaktif terhadap Minat Belajar Bahasa Daerah Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).  
<https://ejournal.unib.ac.id/dikdas/article/view/37366>
- Ardiani, D. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Ayo Sinau Wayang Pandhawa” untuk Siswa Kelas V-A SD Negeri Pacar. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik*, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://journal.student.uny.ac.id/fiptp/article/view/8406>

- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754–8765. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2910>
- Dwiputri, F. A., Kurniawati, F. N. A., & Febriyanti, N. (2022). Pengelolaan Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 198–205. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.178>
- Firmandasari, D., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan Multimedia Aksara Jawa Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas V SD. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(1). <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i1.55396>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Solusi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 3(1), 1-5. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v3i1.49>
- Novela, R. H., Widiastuti, S., & Rosyida, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sinau Aksawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18314>
- Rahmawati, L., & Setiawan, D. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Jawa Tema Aksara Jawa untuk Siswa SDN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Ratna Sariningsih, I., Nugraha, A., & Setiadi, P. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 1 Pataruman. *Jurnal Pendas*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17898>
- Saputri, D., & Silvester, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 74-83. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i1.342>
- Sari, R., et al. (2024). Pengembangan Media Wayang Interaktif. *Inspirasi Dunia*, 4(1), 67–91. <https://doi.org/10.58192/insdun.v4i1.2850>
- Sholahunnisa, A., & Insani, N. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 25–34. <https://doi.org/10.15294/d0mzj617>
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Video Bahasa Jawa Untuk Siswa SD. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253
- Suryani, L. D., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Tradisional Dakon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2). <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.5629>
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(3), 66–. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>
- Widihastuti, R. A., et al. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Dengan Animaker Oleh Guru Bahasa Jawa di Kabupaten Demak. *Varia Humanika*, 5(2). <https://journal.unnes.ac.id/journals/vh/article/view/14935>